

Soluciones
X-COM
Aliens

Descubre lo más nuevo de Sierra y Acclaim

Incluye dos CD-ROM

Todas las novedades del mercado:

Touché

Dust

Sea Legend

Gabriel Knight 2

Earth Worm Jim

This Means War

Police Quest SWAT

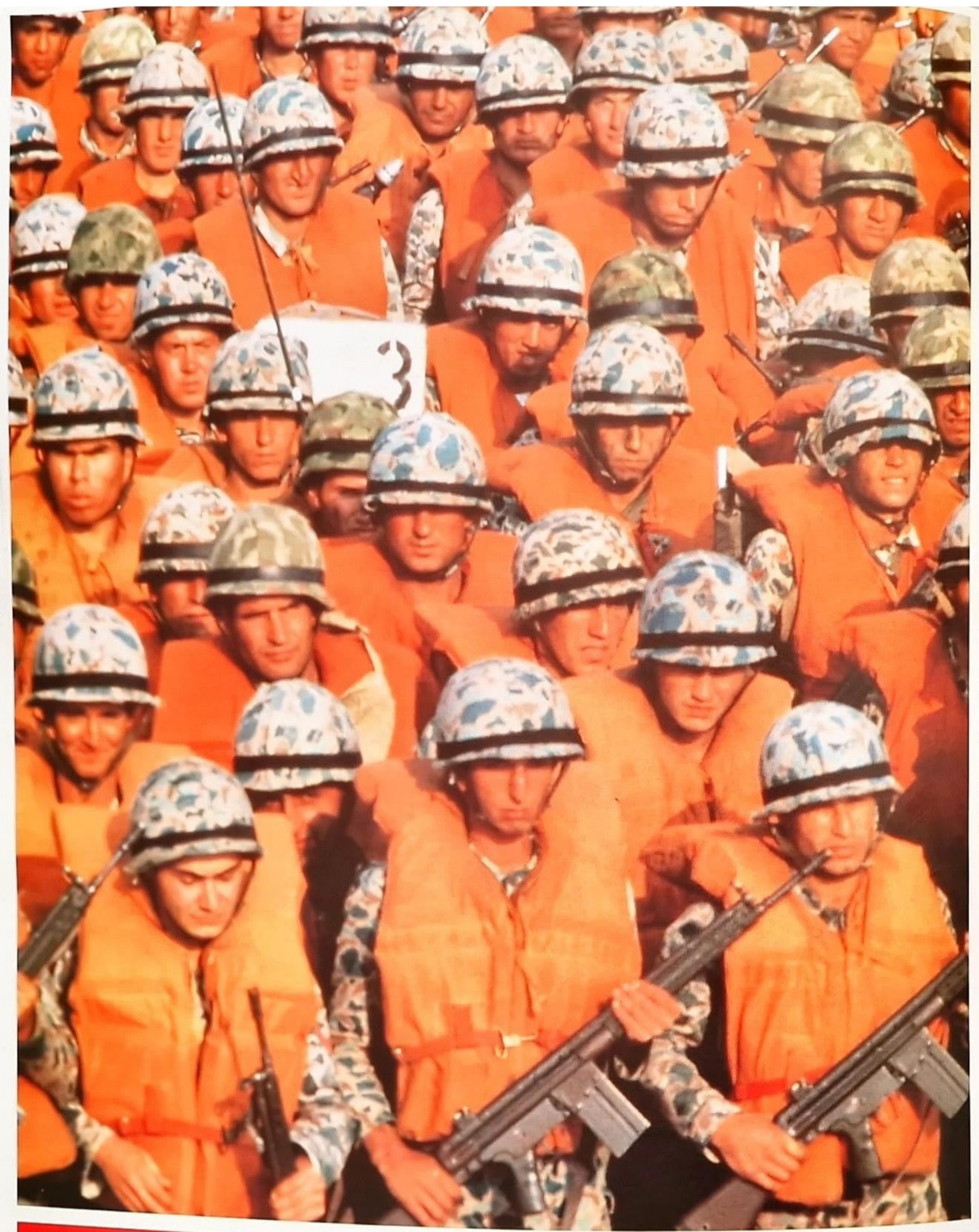
... y muchos más

NBA LIVE 96

NBA

EA SPORTS

MP MULTIPRESS S.A.
8 414090 201261 00045



ENCARTE IMAGEN

PONTE DE MODA.

y a la hora de jugar, no tengas objecciones.

Command & Conquer es una marca registrada de Westwood Studios Inc. Command & Conquer, The Covert Operations es una marca registrada de Westwood Studios Inc. © 1996 Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados. (p) 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.





COMMAND & CONQUER™
THE COVERT OPERATIONS
PC CD ROM

¿Necesitabas más?
Aquí tienes 15 nuevas misiones para añadir al aclamado Command & Conquer.

8 NUEVAS EXPLOSIVAS MISIONES DE NOD
7 NUEVAS MISIONES DE GDI
10 NUEVOS CAMPOS DE BATALLA
CON 2 MISIONES MULTI-JUGADOR
7 NUEVOS TEMAS MUSICALES

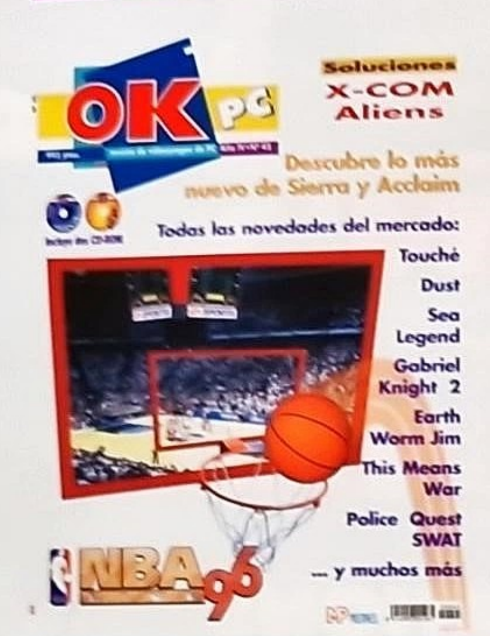
Westwood STUDIOS



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67

E D I T O R I A L



NUESTRA PORTADA

Las estrellas de la NBA y toda la acción que solamente puede imprimir a este deporte la liga estadounidense, han sido reflejadas en NBA Live 96 y nosotros hemos hecho lo propio en nuestra portada, la cual, homenajea a este gran título.

COMPRAR UN PC

Cuando se compran unos zapatos, basta con saber qué talla se usa para, al menos, saber que el pie entra dentro del zapato. El gusto personal es el que decide en la elección final, pero sobre gustos, como dice ese dicho popular, no hay nada escrito.

En cambio, si de comprar un juego se trata, nos podemos encontrar con que el que hemos adquirido tras examinar cientos y cientos, al probarlo en casa no funcione. Frustración, enfado, ganas de tirar el juego por la ventana, son algunos de los sentimientos que se experimentan en estas situaciones. Además, si al ir al comercio a que nos expliquen qué sucede, nos dicen que no saben, no nos lo cambian por otro o no nos devuelven el dinero, la adrenalina puede fluir a presión por nuestras venas.

Para evitar esto, hay que llevarse apuntada exactamente la configuración de nuestro ordenador, una cuestión no demasiado sencilla para todo el mundo. Por ejemplo, ¿cuánta memoria tiene la VGA? o ¿tengo una VGA?.

Entonces, ¿cómo hay que comprar para asegurarse de que va a funcionar en nuestro ordenador?

El método más seguro es comprar sólo aquellos que sabemos que van a funcionar. ¿Y cómo averiguarlo ? Hay diversas formas: probar la demo del juego que viene en el CD-ROM de OK PC, tener un ordenador superior a los requisitos mínimos o comprarlo en un sitio donde nos devuelvan el dinero si no nos funciona.

Respecto al servicio técnico que puedan tener los juegos, su utilidad queda en entredicho cuando el fallo depende de la configuración del PC. Explicar por teléfono a una persona que no sabe ni siquiera donde está el Autoexec.bat, que cambie la memoria EMS por XMS es pura ciencia ficción.

En realidad, la causa de estos problemas procede del ímpetu innovador de los programadores de videojuegos. La alta resolución de pantalla, animaciones en tiempo real, sonido estéreo y un largo etcétera de efectos especiales que emplean para dotar del máximo atractivo a sus trabajos, provocan la mayor parte de las veces que sea necesario poseer un ordenador mejor que el que ellos han empleado para crear el juego.

De todas formas, no deja de resultar curioso que, mientras todos los demás tipos de software van por detrás de lo que permite el hardware, en los juegos sucede lo contrario. Por lo tanto, la próxima vez que compremos un ordenador, conviene mirar la ficha de requisitos del mejor juego del momento.

Director: Miguel Angel Alcalde
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas, 5, 4º oficina 1. 28010 Madrid. Tels.: (91) 447 55 53/59 62. Fax: (91) 447 67 70
Director comercial: Miguel Bendito
Directora de publicidad: Esther Lobo
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/ Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel.: (93) 451 89 07. Fax (93) 451 83 23
Es una publicación de:

MP MULTIPRESS

Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones:
C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha.
Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain IV-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Libertad Nº 517 Santiago (Chile). Tel.: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 995 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

SUMARIO

NUESTROS CD-ROM

Nuestro primer CD-ROM incluye un especial de la empresa Electronic Arts, en el que podréis descubrir todas las novedades y próximos lanzamientos de los meses venideros, mientras que en el segundo os ofrecemos la solución multimedia interactiva de la terrorífica y agustiante aventura gráfica Aliens, para que desde ahora terminar con esa hambrienta y cruel raza no sea más que un paseo. Esperamos que la oferta de este mes os agrade, eso si, prometiéndoos que la próxima será mejor.

OK PC Preview-CD Pág. 18



JOHNNY BAZOOKATONE

Los plataformas de toda la vida nunca van a morir y eso lo demuestra este Johnny Bazookatone, que reune todos los avances tecnológicos en programación.

GABRIEL KNIGHT 2

OK PC Pasarela Pág. 42

La última aventura de Sierra en la que tendrás que luchar contra los hombres-lobo y todo lo que acompaña a esa superstición.



EN ESTE NUMERO



FLASHES

■ Un grupo de compañías de electrónica de consumo anunciaron el día 25 de enero del presente año su oferta para la especificación de un nuevo soporte digital que describe una tarjeta para almacenar e intercambiar imágenes, texto y voz. La *Miniature Card* formará parte de una variedad de productos electrónicos como las cámaras digitales, las grabadoras de audio, los teléfonos celulares, etc.

■ Intel Corporation celebra el 25 aniversario del microprocesador en Internet. Con ese motivo, la empresa ha propuesto un viaje en el World Wide Web con el ShockWare para volver a los principios del microprocesador. Para acceder a "25th. Anniversary of the Microprocessor" en Intel se utiliza la dirección http://www.intel.com.

■ Asertel, firma especializada en telemática aplicada, ha diseñado y producido el primer curso interactivo sobre Internet, utilizando esta propia red. Dicho curso va a permitir al usuario conocer el funcionamiento de servicios básicos como e-mail, newsgroups o www y de otros más sofisticados como archie, wais o talk/chat.

■ La distribuidora española System 4 se va a encargar de publicar en nuestro país los juegos de la compañía programadora The Avalon Hill Game Company, conocida por sus títulos de estrategia. *Advanced Civilization, Flight Commander 2* o *D-Day: America Invades*, llevarán el sello de System 4 cuando crucen nuestras fronteras.

ARCADIA APUESTA POR LA ESTRATEGIA

Dos son los títulos que, con el tema de la estrategia bélica llegan de mano de la empresa distribuidora Arcadia; ambos pertenecen a una colección que tiene como nombre *Battleground* y que nos traslada a batallas famosas en la historia. La primera tiene por nombre *Ardennes* y la segunda *Gettysburg* y en cada una de ellas vamos a tener que demostrar que somos los mejores estrategas de ordenador para poder declararnos vencedores absolutos.





BLAM: MACHINEHEAD

Este es el título del nuevo lanzamientos de Core Design Ltd. En él se cuenta la historia de un oscuro futuro en la humanidad, que, diezmada debido a un poderoso virus llamado Machinehead, va a tener que luchar en el terreno científico por la supervivencia. De esta manera comienza uno de los más trepidantes shoot'em up de los próximos meses en el que la puntería y los rápidos reflejos lo van a ser todo si queremos avanzar en la aventura.





GANADORES DEL CONCURSO OK PC

Esta es la relación de los ganadores del concurso que OK PC celebró hace dos meses. Felicidades a todos y esperamos que sigáis participando tan numerosamente como lo habéis hecho hasta ahora:

1. MARIA DE BERAZA LAVIN (CANTABRIA)
2. MARIA DOLORES SANZ PEREMARCH (GUIPUZCOA)
3. ENRIQUE GRANDE MARQUEZ (CADIZ)
4. JUAN JOSE OLIVARES JIMENEZ (LAS PALMAS)
5. DAVID BERDIE ESCOLANO (BARCELONA)
6. JOSE MANUEL FERRO VAZQUEZ (LA CORUÑA)
7. ELENA GARCIA IGLESIAS (PONTEVEDRA)
8. DAVID CALVO GONZALEZ (HUELVA)
9. JOSE MARIA LOZANO RODERO (MADRID)
10. DANIEL PALACIOS MENDEZ (MADRID)

LAS VIEJAS GLORIAS NUNCA MUEREN

La empresa distribuidora Electronic Arts no apuesta simplemente por un progreso continuo en el que los títulos tienen que ser cada vez más y más impresionantes a todos los niveles, sino que también echa de vez en cuando una vista hacia atrás y nos ofrece títulos que en su momento tuvieron un gran éxito y que ahora, traducidos y doblados al castellano, vuelven a traernos todo el esplendor que nos ofrecieron la primera vez, esta vez introducidas en la colección CD-ROM Classics. Este es el caso de las dos partes de *Ultima VII*, es decir, *The Black Gate* y *Serpent Isle* y de los archivos secretos de *Sherlock Holmes*, tres títulos que marcaron un hito en la historia del software lúdico y de los que todavía guardamos un muy grato recuerdo.

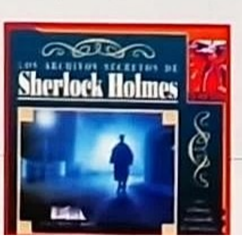
Abuse es un divertido arcade de plataformas en el que tendremos que controlar a un guerrero espacial que tiene que escapar de una nave llena de alienígenas. El manejo es de lo más original, ya que los disparos del protagonista se van a dirigir con el ratón, mientras que sus movimientos los haremos con el teclado. *Extreme Games* es otro arcade, aunque esta vez más inclinado hacia los deportes, ya que en él vamos a tener que disputar carreras sobre patines, en bicicleta o en monopatín.

Chronicles of the Sword mezcla los estilos del arcade con la aventura, para ofrecernos un juego en el que los gráficos son de gran calidad y la acción prácticamente continua.

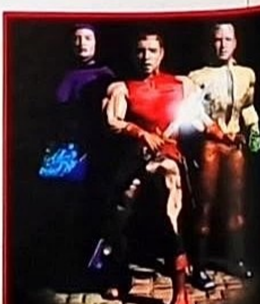
Y de la mano de Time Warner Interactive, *The Dark Eye, Bad Day on the Midway, Moto X, Adventures of the Smart Patrol* y *Where's Wally: At the Circus.*











CULTURA ROMANA



Blue Byte acaba de finalizar la producción de *Settlers II: Veni, Vidi, Vici*. En esta segunda parte, con unos esquemas tanto gráficos como de jugabilidad, parecidos al ya clásico *Populous*, vamos a poder controlar la civilización romana y llevarla a su apogeo. Nuevas culturas como la vikinga o la asiática, estarán disponibles con todos sus edificios, características y atributos. Operaciones militares, un entorno completamente modificable y toda una serie de características innovadoras, hacen de *Settlers II: Veni, Vidi, Vici*, una de las mejores opciones estratégicas del momento.



MICROPROCESADORES PARA EL FUTURO

Desde el 14 de febrero de 1996, Advanced Micro Devices está volcada de lleno en los muestreos del nuevo microprocesador Am5x86, una de las mejores promesas del sector de ordenadores personales para ejecutar aplicaciones de ofimática de productividad actuales. Dicho microprocesador supera las prestaciones de un Pentium 75 y es el que mejor aprovecha las posibilidades de los 486.



CREATIVE LABS EUROPA Y DISNEY INTERACTIVE SE ASOCIAN



Fruto de la unión de estas dos empresas, se ha creado un nuevo kit multimedia, al que le seguirán muchos más y que lleva como nombre el de *Sound Blaster Disney-El rey león*, que se comercializará a finales de marzo e incluye tres títulos de Disney Interactive, junto con el hardware multimedia de Creative Labs. El nuevo kit incluye una tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Plug and Play y una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad. Y los tres títulos *Libro animado interactivo "El rey león"* en CD-ROM para Windows, el *Estudio gráfico "El rey león"* para Windows y *Escenas de películas "El rey león"* para Windows, a un precio de 41.500 ptas.

NOVEDADES SIERRA

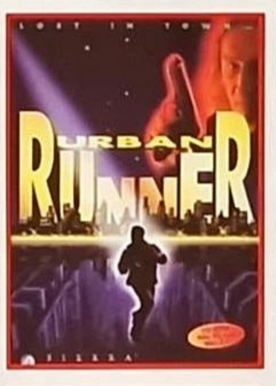
Sierra On Line continúa echando carbón a la caldera y no cesa en su empeño de mantener la máquina central de todos sus integrantes a plena potencia y muestra de ello son la cantidad de títulos impresionantes que tiene en preparación. El primero de ellos es *Lost in Town: Urban Runner*, una impresionante aventura gráfica, por llamarla de alguna manera, ya que más que un juego es una película interactiva que supera notoriamente a las ya distribuidas por Coktel *Phantasmagoria* y *Gabriel Knight 2*.

Earthsiege 2 es el sucesor de un increíble y divertido juego de estrategia en el que controlamos a diversos robots y sobre los que tendremos que realizar diferentes misiones. En esta ocasión, los gráficos van a ser en SVGA y se podrá ejecutar en Windows 95 y en Windows 3.1.

Lighthouse nos abre las puertas hacia un nuevo mundo repleto de enigmas y magia en el que solamente los más astutos llegarán lejos.

Para los más nostálgicos del lugar llega *Thexder*, un arcade de plataformas que salió hace ya muchísimo tiempo para Spectrum y para MSX, ambos ordenadores de 8 bits, y que ahora vuelve en una versión completamente remodelada para funcionar bajo Windows 95.

Y ya en el terreno infantil, dos nuevos títulos de la serie *Playtoons*, uno que nos meterá de lleno en las aventuras de Spirou, el valiente botones y otro que nos pone en la piel de una tribu india y nos enseña sus costumbres.











CD-ROM´S EN CASTELLANO
A UN PRECIO INCREIBLE

CD Gestión 2.995 ptas
Todo lo necesario para su trabajo en la oficina: Tratamiento de Textos, Mailing, Hoja de Cálculo, Base de Datos, Administración Financiera y Traductor de Inglés.

CD Comercios 2.995 ptas
Se incluye: Facturación, Almacén, Contabilidad, Contactos Comerciales, Pedidos y Ventas en Caja.

CD Diseño 2.995 ptas
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y Programas de Diseño Artístico.

CD Enseñanza 2.995 ptas
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD Gestorías 2.995 ptas
Programas de Nóminas, Recibos, Comunidades de Vecinos, Impuestos de todo tipo y Etiquetas.

CD Programación 2.995 ptas
Compiladores de Pascal, Cobol, C, Logo y Modula-2. Cursos de BASIC, C y Ficheros BAT, así como distintas herramientas de ayuda a la programación en todos los lenguajes así como un Antivirus de última generación.

CD Juegos Windows 2.995 ptas
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

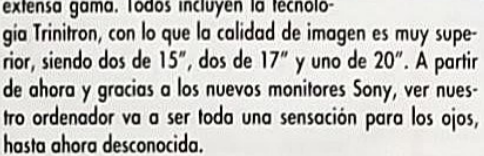
CD Juegos MS-DOS 2.995 ptas
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

OFERTA ESPECIAL:
¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!
HAGA SU PEDIDO POR TELEFONO AL
902 120 130
POR FAX AL
(91) 8 96 05 10
O POR CARTA A:
PRIX INFORMATICA
APARTADO 93. 28200
SAN LORENZO DEL ESCORIAL (MADRID)
"SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD´S"

MONITORES PARA TODOS LOS GUSTOS



Cinco son los nuevos monitores que Sony ha sacado al mercado con gran ilusión. El nombre de los mismos es CPD-15SX, CPD-15SF2, CPD-17SF2, GDM-17SE2 y CPD-20SF2M, con los cuales amplía su ya extensa gama. Todos incluyen la tecnología Trinitron, con lo que la calidad de imagen es muy superior, siendo dos de 15", dos de 17" y uno de 20". A partir de ahora y gracias a los nuevos monitores Sony, ver nuestro ordenador va a ser toda una sensación para los ojos, hasta ahora desconocida.



MAXIS JUNIOR A TODA MAQUINA

Seis son los nuevos títulos que esta compañía programadora está a punto de sacar a la calle, todos ellos dirigidos hacia los más jóvenes de la casa y con un aporte educativo enorme.

3001: A Reading and Maths Odyssey da la oportunidad a los niños de aprender lectura y matemáticas, mientras viajan por el espacio y a través del tiempo hasta la antigua Grecia.

Chugalong goes to Playland es el primer título de una serie que enseñará a los más pequeños a leer mientras disfrutan de las aventuras del protagonista de la historia que los acompañará en todo momento.

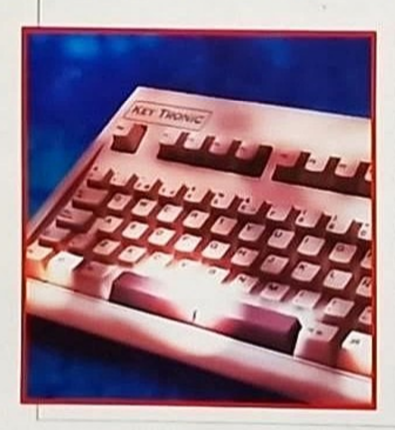
Geosafari Multimedia es la oportunidad para aprender historia de una manera divertida y amena y así los niños se acostumbrarán a esta bonita materia escolar que, sin embargo, se hace a veces un tanto pesada.

Widget Workshop, disponible tanto para Macintosh como para PC, dicho título va a permitir a los niños experimentar con los colores, los sonidos, la gravedad, los planetas, las matemáticas. En definitiva, todo un mundo visual que lo mantendrá pegado al monitor horas y horas, aprendiendo sin darse cuenta.

Marty and the Trouble With Cheese es el primer título controlado enteramente con la voz para niños de 2 a 5 años. Preparado para funcionar indistintamente en PC y en Macintosh, este programa va a dar la capacidad al niño de moverse por la historia usando únicamente un micrófono.

Zaark and the Night Team es un pack que incluye dos juegos. El primero de ellos es *The Quest for Patterns*, en el que los chavales tendrán que resolver gran cantidad de problemas y puzzles y el segundo se llama *The Search for Symbols*, en el que tendrán que descubrir y decodificar toda clase de símbolos que existen hoy en día y de los que casi nunca reparamos.

PRIMER TECLADO PARA WINDOWS 95



Key Tronic España ha sido la encargada de este último logro tecnológico. El KT2000C ESD es el primer y por ahora único teclado para Windows 95, que goza de la aprobación de la normativa MPR2/90 sueca. Una de las novedades que incluye es una tecla ESD, que permite la disipación, a través del teclado, de la electricidad estática creada por el ordenador, en torno al usuario.

El KT2000C ESD, con sus grandes prestaciones y un precio de venta al público de 6.350 ptas. es, sin duda, uno de los mejores opciones de compra, en cuestión de teclados.

NUEVOS LOGROS DE KODAK



Kodak es, sin lugar a dudas, una de las empresas más sobresalientes en el terreno de la tecnología visual. Buena muestra de ello son sus nuevos productos, todos ellos realmente impresionantes.

La cámara Kodak Digital Science DC 50 es capaz de hacer fotografías de gran calidad que posteriormente son guardadas en tarjetas de almacenamiento intercambiables. Tres son las características que la diferencian con respecto de su hermana pequeña, la Kodak Digital Science DC 40, y son las siguientes:

- Objetivo zoom 3x. que nos dejará elegir desde gran angular hasta focal tele para primeros planos, tan sólo con pulsar un botón.
- Tres niveles de calidad de imagen para satisfacer incluso a los más exigentes.
- Tarjetas intercambiables PCMCIA que junto a una memoria permanente de 1 MB dentro de la cámara, permiten almacenar un mayor número de fotografías.



Otro de los nuevos productos de Kodak es el Kodak Digital Science Photo Print System, un verdadero estudio de fotografía digital que incluye una cámara digital de alta resolución DCS 420, un monitor con pantalla táctil, flash, impresora térmica, lector de CD-ROM y dos baúles para su transporte.

Para recibir más información sobre la gama Kodak existe un teléfono de información al cliente y es el (91) 626-71-81.

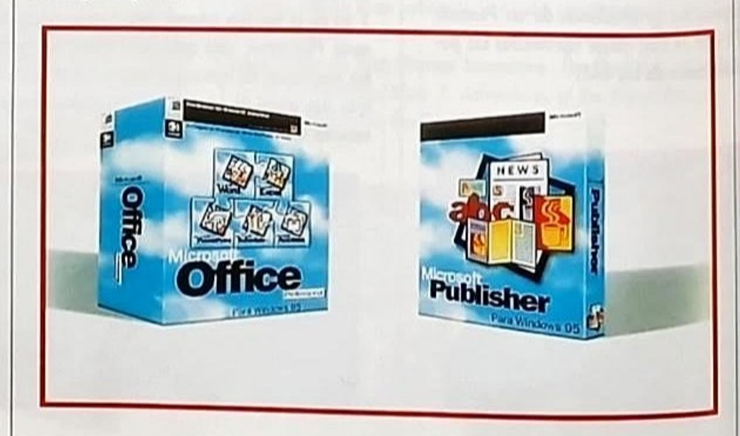
OFFICE 95 Y PUBLISHER 95

Microsoft anuncia una oferta conjunta de *Office 95* y *Publisher 95*. Con esta oferta cualquier usuario puede disponer de una solución completa de aplicaciones para Windows 95.

Microsoft Office 95 aprovecha la tecnología de 32 bits de este sistema operativo e incorpora nuevas características como la multitarea, nombres largos de ficheros, trabajo con ordenadores portátiles e intercambio de datos entre aplicaciones.

Microsoft Publisher 95 va a poner a nuestro alcance todas las herramientas necesarias para diseñar boletines, folletos, panfletos, etc.

Esta oferta supone un ahorro de hasta un 20% respecto a la compra de estos dos productos por separado.



VIRGIN SIGUE IMPARABLE

Virgin tiene entre sus mangas toda una serie de productazos que están a punto de ser comercializados, que aún se encuentran en proceso de programación o versiones traducidas de juegos ya producidos, pero en lo que todos coinciden es en que van a ser auténticos éxitos dada su increíble calidad en todos los aspectos.

El primero de ellos es la versión en castellano de *The 11Th. Hour*, gracias a la cual, vamos a tener más fácil nuestra labor a la hora de enfrentarnos a los terribles enigmas del juguetero Stauf.

Ampliaciones para *Command & Conquer*, que con el nombre de *Covert Operations* y *Red Alert*, nos van a dar la posibilidad de disfrutar llevando a cabo nuevas misiones, hasta que llegue la segunda parte.

Hard Line da un paso hacia delante en la tecnología a la hora de hacer arcades. Realizado como un juego de apuntar y disparar y con pequeñas, pero importantes dosis de aventura, dado que debemos coger objetos para a continuación usarlos y también decidir cómo actuar en ciertos momentos; *Hard Line* nos da paso a una aventura hecha totalmente en imágenes de vídeo en tiempo real.

La segunda parte del genial y conocido por todos *Lands of Lore*. Mucho hemos tenido que esperar hasta que alguna distribuidora se decidiera a sacar este título en nuestro país y por fin ha sido Virgin la que ha tomado la sartén por el mango.

Pandora Directive es una aventura de intriga y misterio en la que los gráficos han tomado gran importancia y prueba de ello es la calidad de todas y cada una de las pantallas.

Y una noticia de última hora que lleva como nombre *Broken Sword* y que saldrá con el subtítulo de *La leyenda de los templarios* y del que sabemos que va a ser uno de los títulos más importantes de los meses venideros, pues va a dar un vuelco a todas las aventuras gráficas que hasta ahora se venían realizando. Virgin parece imparable en todos los terrenos y no cesa de demostrárnoslo mes tras mes.





TELSTAR VISITO NUESTRA REDACCION

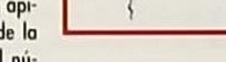
Acompañados por dos guapas integrantes de la empresa distribuidora Proein, S.A., los chicos de Telstar vinieron a nuestras instalaciones para enseñarnos en exclusiva sus nuevos productos, totalmente diferentes en relación a los que hasta ahora habían hecho, a saber *Los placeres del sexo* y un calendario para Windows con fotos de Pamela Anderson.



Ahora se han metido de lleno en el terreno de los juegos y para demostrarnos lo bien que lo pueden hacer, han comenzado pisando fuerte con cuatro títulos que van a llamar la atención de todos los aficionados.

El primero de ellos es *Fable*, una divertida aventura gráfica de la cual ya hemos hablado en una preview y que promete muchísimo como tal.





El segundo de ellos es *Speedrage*, un apasionante arcade de conducción, que, además de poder disfrutar con él en nuestro ordenador, ha sido realizado pensando especialmente en su funcionamiento bajo red, ya que se ha cuidado al máximo que no pierda ni un ápice de la velocidad ni de la jugabilidad, aunque el número de ordenadores conectados sea excesivo.

Onside es un simulador de fútbol con el que podremos participar como el entrenador o como los mismos jugadores.

Starfighter 3000, un futurista simulador de combate espacial que combina la estrategia con el arcade de una manera perfecta.

Dentro de muy poco tendremos más noticias acerca de estos próximos lanzamientos y, por supuesto, vosotros seréis los segundos en saberlo.







HOME MUSIC MAKER

La magia de la música

Ficha Técnica

OK Hard Tech	HOME MUSIC MAKER
Tipo:	Teclado MIDI
Distribuidor:	Worlwide Sales
Teléfono:	91-5934415
VALORACION	1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

A finales de la década de los 70 y principios de los 80 se puso de moda el sonido "tecno" en las discotecas de toda Europa. Gente como Visage, Ultravox o Soft Cell utilizaban la tecnología más sofisticada del momento para que la gente moviera las caderas. A la gente empezó a gustarle ese sonido y pronto surgieron muchos grupos, cada uno con distinta suerte, que intentaban comerse el mercado a base de sintetizadores analógicos.

Pasaron los años y llegaron las máquinas digitales. Permitían al usuario un sinfín de posibilidades de manipulación de sonidos y efectos, y los grandes fabricantes diseñaron multitud de modelos, pero entonces surgió un problema. Los secuenciadores necesitaban "comunicarse" de alguna forma con los teclados o cualquier fuente de sonido, pero la gran cantidad de modelos distintos dificultaba enormemente dicha comunicación. Hasta que surgió el protocolo Midi. Se trata de unos estándares de comunicación entre ordenadores y aparatos electrónicos de música. De esa forma, se facilita la conexión entre máquinas de cualquier tipo con posibilidades Midi. Los primeros en agradecerlo fueron los músicos profesionales y los estudios de sonido, pero poco a poco, se han abaratado los costes para hacerlo más asequible al usuario medio.



CONVERTIRNOS EN AUTODIDACTAS

Ahora, con los nuevas tarjetas de sonido para PC que llevan en su interior poderosos chips de generación de música, podemos convertir nuestra casa en un pequeño estudio para componer nuestros temas favoritos.

Home Music Maker es la apuesta de la compañía Trust Multimedia en llevar el Midi a todas las casas. Necesitaremos unos conocimientos básicos de música y un buen sistema multimedia, es decir, un 486 con 8 megas como mínimo, además nuestra tarjeta de sonido debe estar provista con una salida Midi. Los cables de conexión vienen con el propio teclado.

Para que todo funcione y podamos obtener los mejores sonidos es esencial disponer de un secuenciador que se encargue de dirigir todo el asunto. Afortunadamente, los señores de Trust han incluido totalmente gratis uno de los mejores secuenciadores del mercado, Cubase. En España se distribuye con la versión española para su mejor compresión y como es un programa Windows, técnicamente no es nada complicado de manejar. Otra cosa es que explotemos rápidamente todas sus posibilidades, pero con el tiempo es seguro que podrás hacerlo.

En definitiva, un producto muy recomendado para los amantes de la música y que quieran aprovechar aún más el rendimiento multimedia de su PC.

DARKSEED II™

Basado en la fantástica obra gráfica de **H. R. GIGER**

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

La continuación de Dark Seed

Regresa su más horrible pesadilla

Más allá de su imaginación

CARACTERÍSTICAS: UNA TENEBROSA OBRA GRÁFICA DE H. R. GIGER, ARTISTA GANADOR DE ACADEMY AWARD™, CREADOR DE LAS TERRORÍFICAS CRIATURAS "ALIEN" Y "SPECIES". DIÁLOGOS Y VOCES DIGITALIZADAS DE MÁS DE 40 PERSONAJES. MÁS DE 75 PAISAJES DIGITALES DE ALTA CALIDAD Y EN TRES DIMENSIONES EN EL "MUNDO NORMAL" Y EN EL "MUNDO OSCURO". SECUENCIAS CINEMÁTICAS DE ALTA TENSIÓN. UN PSICO-TRILLER.





¡UNA AVENTURA DE PESADILLA QUE JAMÁS OLVIDARÁ!

DARK SEED II ES LA CONTINUACIÓN DE LA PESADILLA DE MIKE DAWSON. MIKE SE HA RECOBRADO AL FIN DE LA TERRIBLE DEPRESIÓN QUE SUFRIÓ, PRODUCTO DE SUS PRIMEROS ENCUENTROS CON LOS ANTIGUOS.

UNA VEZ EN CASA, RITA, SU ANTIGUA NOVIA DEL COLEGIO, ES ASESINADA DESPUÉS DE UNA REUNIÓN EN LA ESCUELA SUPERIOR. DESGRACIADAMENTE, MIKE NO RECUERDA CLARAMENTE LO QUE PASÓ ESA NOCHE, INCLUSO PUEDE SER QUE SE VIERA CON RITA... MIKE SE CONVIERTE EN EL PRIMER SOSPECHOSO Y DEBERÁ ESFORZARSE POR DEJAR LIMPIO SU NOMBRE.

ESCARBANDO EN LOS SUCIOS SCRETOS DE SUS VECINOS, MIKE TROPIEZA SIN QUERER CON EL "MUNDO OSCURO", UN LUGAR QUE ÉL PENSÓ NUNCA VOLVERÍA A VER. LOS ANTIGUOS HAN REGRESADO PARA VENGARSE DE MIKE Y DEJAR LIBRE, EN EL "MUNDO REAL", A UN SER MALIGNO QUE DESTRUYA A LA HUMANIDAD.

COMO MIKE DAWSON VD., DEBERÁ LIMPIAR SU REPUTACIÓN E IMPEDIR QUE LOS ANTIGUOS LLEVEN A CABO SU TERRIBLE PLAN.

¿ESTÁ LISTO PARA ESTE ÚLTIMO DESAFÍO?





DISTRIBUTED BY



CYBERDREAMS®

Dark Seed II es una marca registrada de Cyberdreams, Inc. Cyberdreams es una marca registrada de Cyberdreams, Inc. Ilustraciones de Illuminatus © 1978 H. R. Giger. Todos los derechos reservados

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío, 15. Col. Viveros de la Loma. Tlaneplanta, Edo. de México. C.P. 54080. Tel.: 525 362 5282. Fax: 525 362 5032

VIRTUAL I-GLASSES

Ficha Técnica

OK Hard Tech	VIRTUAL I-GLASSES
Tipo:	SISTEMA REALIDAD VIRTUAL
Distribuidor:	I-REAL
Teléfono:	93-412 53 35
VALORACION	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

En los límites de la realidad

Los sistemas de realidad virtual hasta ahora estaban limitados al gran público. Para poder disfrutar de ellos era necesaria la visita a una feria informática o a cualquier parque temático que contara con una de estas caras instalaciones. Precisamente, el elevado coste de estos productos ha limitado su uso en los ordenadores personales.

Ha llegado el tiempo del cambio. El sistema que presentamos tiene un precio aceptable para el usuario medio (150.000 pts.), además de la posibilidad de conectarlo al ordenador o al vídeo y la televisión. Si deseamos usarlo solamente para estos últimos, el coste del producto se abarata considerablemente. Pero lo más lógico es conectarlo al ordenador para disfrutar "de otra manera" los juegos. Entonces es necesario un conversor de imagen para "traducir" la información del ordenador a las gafas virtuales.

UNA INSTALACION NECESARIA

El primer contratiempo es montar adecuadamente el equipo, pues la instalación tiene muchos cables y conexiones para el correcto funcionamiento del equipo. De todas formas, el manual está en castellano y la caja contiene un vídeo que nos explicará paso a paso cómo debemos efectuar el montaje. De todas formas, si no somos unos expertos en realidad virtual consulta con tu proveedor habitual tus dudas al respecto.

Tras la instalación, ya es hora de disfrutar de las gafas. Por ejemplo, es una excelente oportunidad para ver películas o programas de televisión que "inundan" tu retina de imágenes. La calidad de estas imágenes es bastante buena y también el sonido, en estéreo, pues se incluye unos auriculares en la carcasa del aparato.

En los juegos es donde las *I-Glasses* demuestran todo su potencial. También se incluye un CD-ROM con varios juegos en entorno 3 D, precisamente con la versión shareware de *Descent* podemos apreciar todas las posibilidades de las gafas. Tras jugar unos minutos y dependiendo de la sensibilidad de cada uno, podemos tener una ligera sensación de mareo, hasta que nos acostumbremos a esta nueva perspectiva. Pero, gracias a ella y con un ligero movimiento de la cabeza, podemos explorar cualquier rincón de este mundo virtual.

En definitiva, las *I-Glasses* pertenecen a lo último en tecnología de este tipo para los ordenadores personales No dudamos que dentro de poco bajará aún más de precio, al mismo tiempo que aumentarán sus prestaciones, pero el primer paso ya está dado.



¡ESTA GUERRA ES UN INFIERNO!



Has sobrevivido a la destrucción del planeta por el virus que un adictivo Juego introdujo en todos los ordenadores. Te encuentras en el año 12 DJ (Después del Juego) y la salvación del mundo está en tus manos.

Un juego de ordenador terriblemente adictivo ha infectado con un virus todos los ordenadores del planeta, destruyendo las fuentes de energía y haciendo explotar los reactores nucleares activos. Es la Apocalipsis que da origen a This Means War!, el último juego de acción y estrategia bélica de Microprose.

This Means War!, es pura estrategia en su versión más perfecta. Esta vez, tu labor va mucho más allá de organizar ejércitos y atacar al oponente. Deberás proporcionar una vivienda a tus habitantes, construir granjas para alimentarles, dotarles de una formación, desarrollar fuentes de energía, crear fábricas, excavar minas... y, por supuesto, enfrentarte al enemigo hasta alcanzar la victoria.

Maneja adecuadamente tus recursos y podrás reducir a escombros el Centro de Operaciones oponente. Comete un error y asistirás impotente a la toma de tu Cuartel General por marines, infantería pesada, cazas, tanques y cuadrillas motorizadas.

Coronel, desde la última vez que hablamos, Crocodile Ghandi ha tomado el control tanto de Australia Occidental como de América Central; las huestes de Mondo Khan han logrado llegar tan al Oeste que hubieran impresionado al mismísimo Gengis Khan. Y Sheik Omar ahora controla la totalidad de los depósitos de petróleo del Medio Oriente.

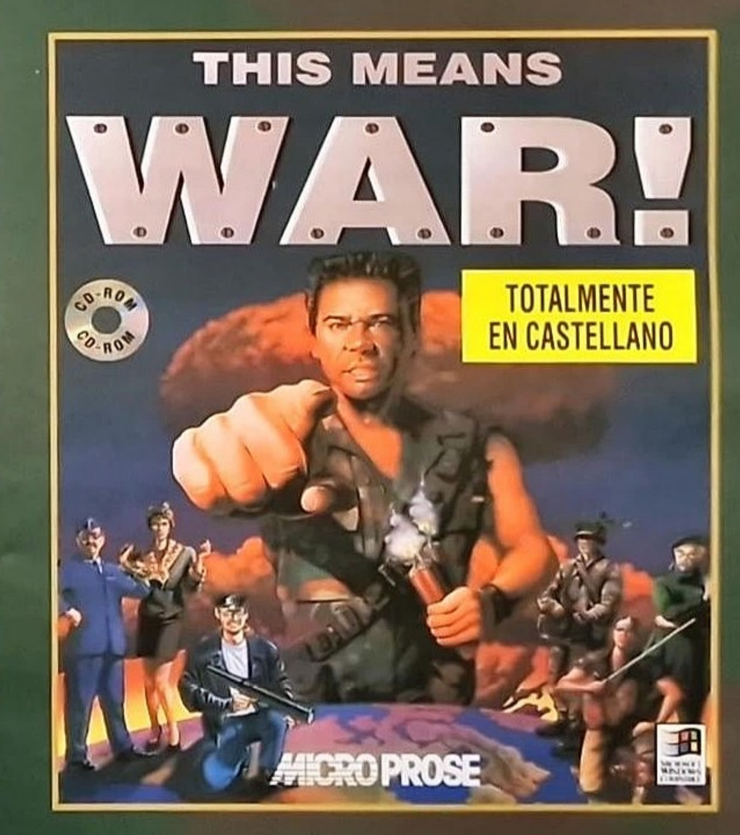
La comandante Clarke te dará las órdenes y te mantendrá informado de lo que está ocurriendo en el frente: quién está atacando, quién se alía con quién, qué debes construir a continuación, etc.



Tú encarnas al comandante de la Alianza del Mundo Libre y debes crear tu propio complejo industrial-militar. Coge las armas y haz pedazos todo lo que se interponga en tu camino.



40 mundos disponibles, acción en tiempo real, gráficos isométricos en 3D, más objetos para construir y desplegar de los que jamás hayas podido imaginar, un sencillísimo e intuitivo interfaz...¡Es un infierno de juego!.





MICROPROSE

¡TOTALMENTE EN CASTELLANO!



Velázquez, 10-5.º Dcha
Téll.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

En busca de los símbolos dorados

Ficha Técnica

OK Preview:	WELCOME TO THE FUTURE
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	BRODERBUND
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS





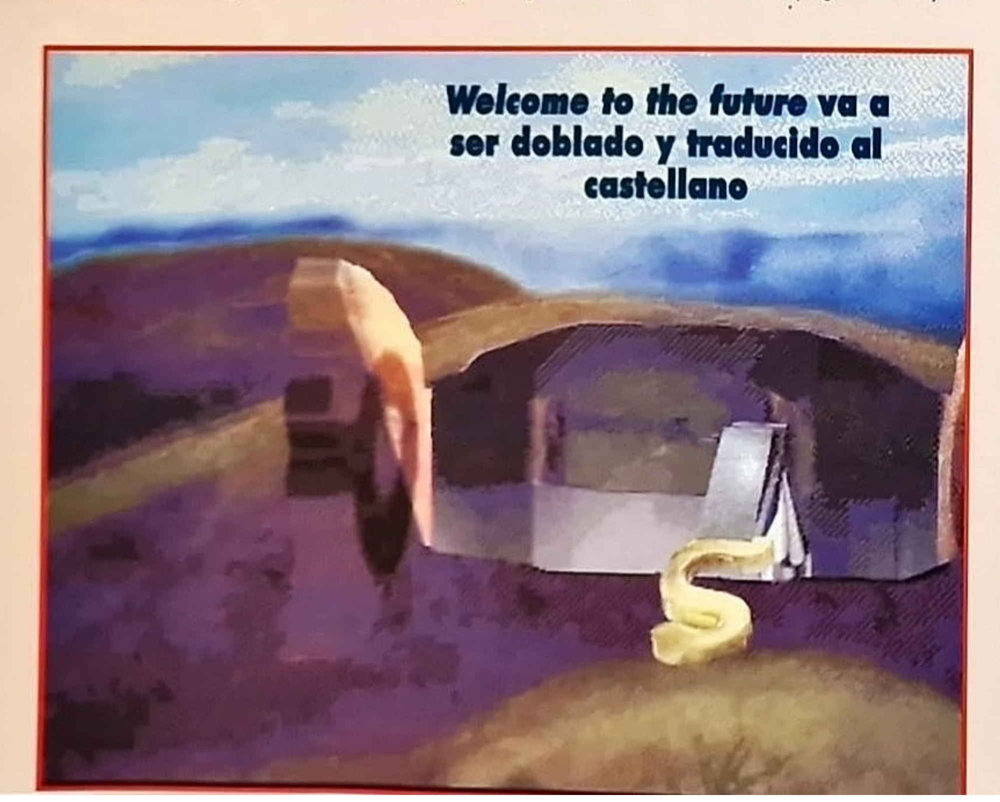
***Welcome to the Future* es una nueva experiencia que nos traslada hacia un extraño futuro en el que seis símbolos dorados representan el poder del Universo.**

A lo largo de la aventura vamos a tener que desplazarnos por toda clase de parajes, desde un tranquilo y solitario bosque, hasta el más psicodélico de los laberintos subterráneos. Durante nuestras andadas deberemos ir encontrando una serie de llaves que nos abrirán paso hacia nuevas zonas, para que, al final, una vez conseguidos los seis símbolos, podamos despertar a un faraón que lleva dormido durante milenios.

SIGUIENDO ANTIGUOS ESQUEMAS

Welcome to the Future nos va a dar la oportunidad de visitar toda clase de lugares a base de pantallazos, como ocurría en juegos como *Myst* o *Journeyman Project*. Al tener que ser ejecutado bajo Windows, vamos a tener la posibilidad de ver los gráficos hasta con miles de colores, lo que da una resolución en pantalla increíble, tan increíble como las melodías que acompañan a la acción en todo momento y que, realizadas en formato de CD Audio, tienen un estilo new age realmente relajante.





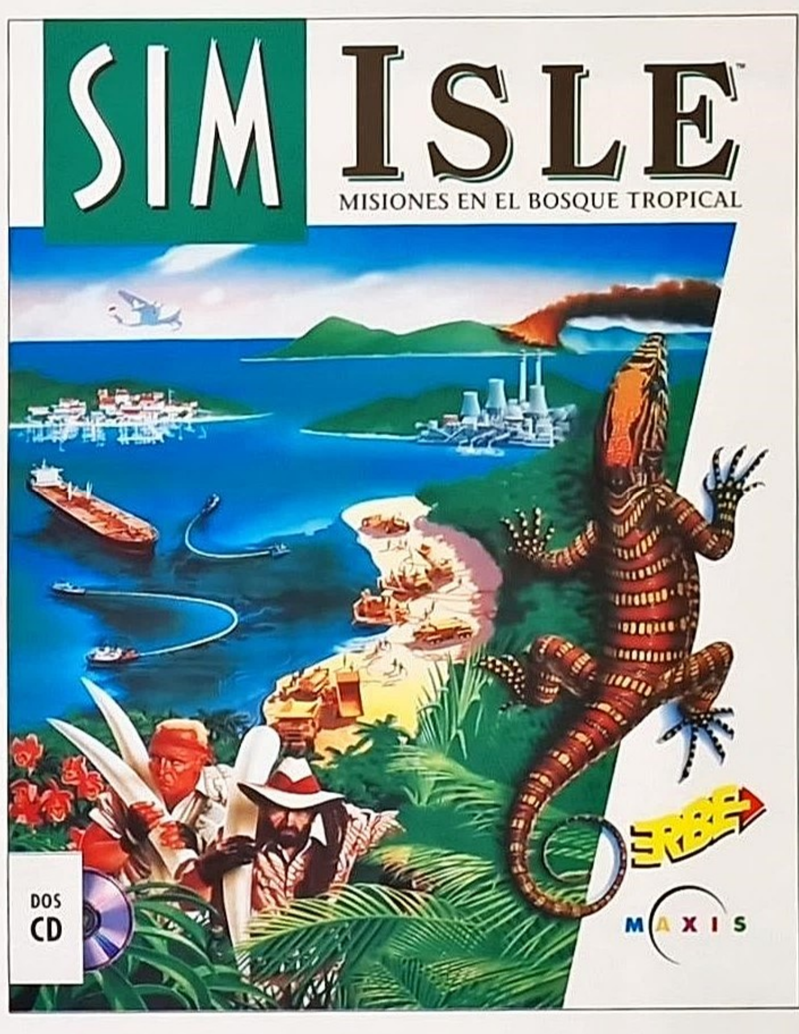
Welcome to the future va a ser doblado y traducido al castellano

Welcome to the Future va a ser distribuido en nuestro país totalmente traducido y doblado al castellano, lo que facilitará enormemente la acción a aquellos que se pongan con la aventura.

Dentro de muy poco tiempo tendremos más noticias acerca de este nuevo título de Broderbund que gustará sobre todo a aquellos que pasaron horas y horas con el *Myst*.

● CARLOS F. MATEOS





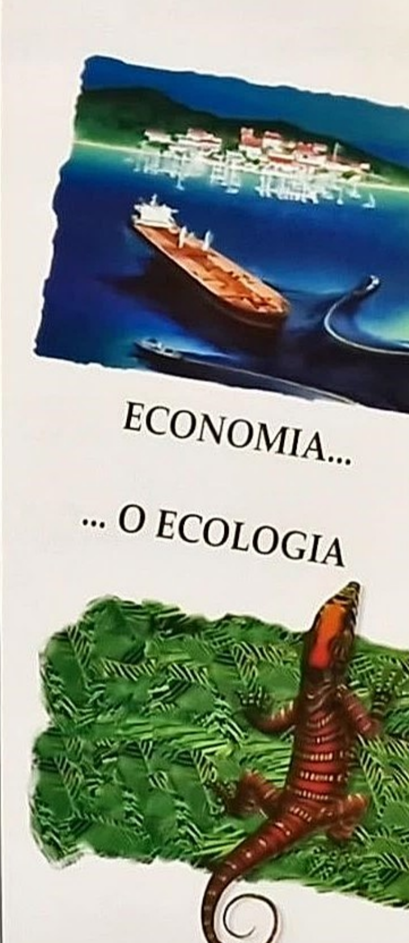


IMAGEN LIMITE

NATURALMENTE
LA DECISION ES TUYA

EN CASTELLANO

Imagina si controlases un archipiélago de islas tropicales con una de las mayores cantidades de recursos del mundo.

¿Cómo utilizarías todo ese poder?

¿Lucharías para asegurar la supervivencia de especies en peligro de extinción... o, por el contrario, expoliarías y despojarías a este ecosistema de todos sus recursos naturales?

© 1995 Maxis Inc. Todos los derechos reservados mundialmente.
Imágenes facilitadas por Network Earth™, ganadora del premio a la serie medioambiental de Turner Original Productions, Inc.



SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12



ERBE SOFTWARE, S.A. Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid Tel. (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63

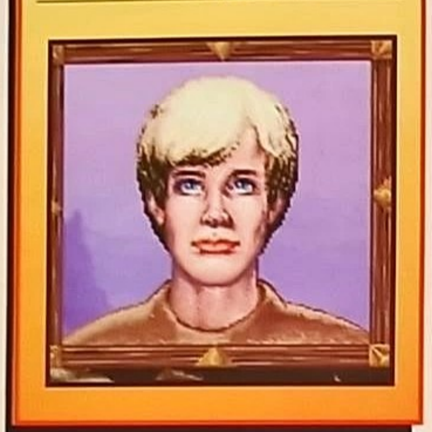


Los cristales de las estaciones

Los cuatro cristales que gobiernan las cuatro estaciones han sido separados por el mundo, haciendo que en un lugar el invierno sea constante, cubriendo todo de nieve, o que el verano se haga eterno provocando numerosas sequías.

Ficha Técnica

OK Preview:	FABLE
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	TELSTAR
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



El programa que ahora nos ocupa es uno de los primeros juegos que la compañía programadora Telstar ha realizado. Desde que fueran distribuidos los productos multimedia *Los placeres del sexo* y el calendario de Pamela Anderson, no habíamos vuelto a saber de ellos y la razón es que estaban tremendamente ocupados en sus nuevos lanzamientos y uno de ellos es esta aventura gráfica que tiene por nombre el de *Fable*.

UN VIAJE POR EL CLIMA

Tú encarnas a un aguerrido muchacho, cuya misión va a ser reunir los cristales para que de nuevo vuelva la normalidad en el clima.

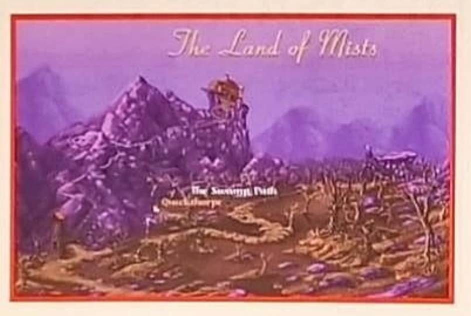
Para ello, vas a tener que desplazarte por las cuatro zonas diferentes del planeta y recuperar así el fragmento de cristal, pero no todo va a ser tan sencillo como parecía, ya que en cada uno de los lugares, nuestro héroe se va a encontrar con toda una serie de personajes, algunos amigos, otros enemigos, pero que todos velan por sus intereses y no dudarán en mentirle para conseguir lo que se proponen, por lo que al final descubrirás que únicamente te tienes que dejar guiar por tus instintos.

Debido a que el género de las aventuras gráficas está ya tan utilizado como para conseguir que otro título más llame la atención sobre todos los demás, hay que introducir toda una serie de novedades lo suficientemente llamativas como para que a primera vista se aprecien, y los chicos de Telstar lo han conseguido con *Fable*.

En próximos números, os comentaremos más profundamente las excelencias de esta aventura gráfica que va a gustar a todos los aficionados a este género.

● CARLOS F. MATEOS







UN PROCESO ARTESANAL

Todas y cada una de las pantallas han sido realizadas primero en papel, por un grupo de dibujantes profesionales para a continuación ser digitalizadas sin perder ni un ápice de calidad.









WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM™

Disponible en PC CD ROM
Película Interactiva

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Wing Commander IV – The Price of Freedom combina una película de Hollywood de presupuesto millonario y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, proporcionando un grado de diversión y desafío como nunca antes ha encontrado.

Tras la derrota de los Kilrathi en Wing Commander III, el Coronel Blair vuelve en una misión a la desesperada para mantener la recién conseguida paz.

El precio de la libertad es la eterna vigilancia.









Presenta a:
Mark Hamill como Coronel Blair
Malcom McDowell como el Almirante Tolwyn

©1995 para el software de Origin Systems Inc. • ORIGIN Interactive Movie y The Price of Freedom son marcas de Origin Systems, Inc • Origin y WingCommander son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. • Electronic Arts es una marca de Electronic Arts •

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525(1076) BS. As. Argentina Tel: 541-381 0256. Fax: 541 381 5562 Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío nº 15. Col. Viveros de la Loma. Tlalnepantla, Edo. de México C.P. 54080 Tel: 362 52 82 Fax: 362 50 32

Ficha Técnica

OK Preview:	A.T.F.
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



Las guerras del mañana

En nuestro reportaje sobre Janes's Information Group y su colaboración con Electronic Arts anticipabamos la tendencia general de estos productos: una simulación lo más real posible de los aviones del presente y del próximo futuro.





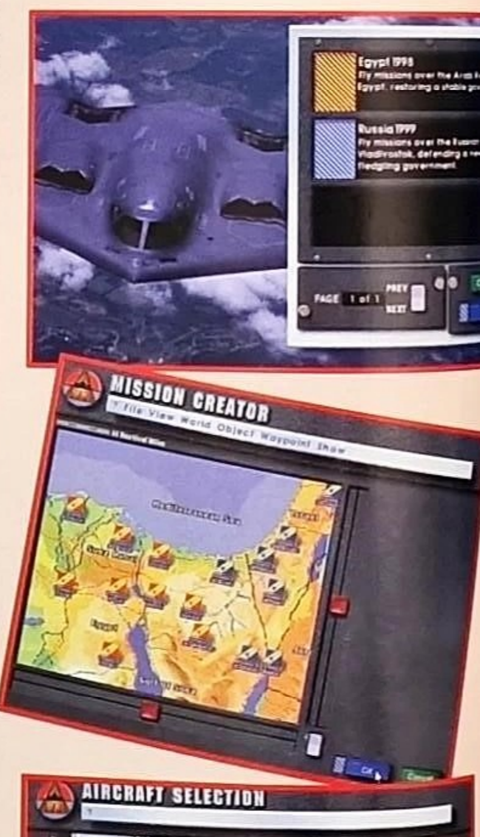
Este es el primer juego que nace de la colaboración de estos dos gigantes del conocimiento militar y la industria del juego respectivamente. Tiene como principales protagonistas a los aviones que marcarán las guerras aéreas de la primera década del siglo XXI.

Los escenarios que aparecen en el juego son en su gran mayoría los que se encuentran actualmente a puertas de algún posible conflicto, predominando especialmente los de Oriente Medio y el norte de Africa.

Aunque algunos son realmente tan originales como un posible conflicto entre Inglaterra y Francia por el control del Canal de la Mancha.

Aunque aparecen modelos actuales, los más espectaculares son todavía los que están en fase de desarrollo por las industrias aeronáuticas y de los que, gracias a la pericia de la Agencia Jane para conseguir información, Electronic Arts ha tenido a mano datos de última hora para realizar la simulación.





Nos imaginamos que un simulador que presenta lo último en aviones, también contará con la última tecnología para su realización. Electronic Arts nunca nos ha defraudado en este aspecto y ATF será un producto de los que rompen moldes cada cierto tiempo.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



LIBERESE
de sus ataduras...

MouseMan® *Cordless*
de Logitech



Con un sólo Clic, total libertad de movimientos desde su PC.



- *Su tecnología de radiofrecuencia, le hace funcionar incluso en los entornos más repletos de papeles.*
- *Movimiento a través de los menús con un sólo Clic.*
- *¡Se acabó hacer doble clic! Asignación a una sóla pulsación del botón central.*
- *El mouse más confortable y sencillo de manejar de todos los que haya disfrutado.*
- *Dispositivo Plug & Play.*
- *Tres años de garantía.*

AHÓRRATE 3.000 PTAS.

Tráenos tu viejo ratón y **te abonaremos 3.000 Ptas.** por la compra del nuevo **MouseMan Cordless.**



BARCELONA	Avda. Diagonal, 437	93/4145384
MADRID	Fernando Católico, 77	91/5438588
VALENCIA	Plaza Porta de la Mar, 6	96/3941385
SEVILLA	Virgen de San Luján, 30	954/283590

Pida más información llamando al 91/5438588 o en cualquiera de nuestras 44 KM TIENDAS.

OFERTA EXCLUSIVA KM TIENDAS

Ficha Técnica	
OK Preview:	DUNGEON KEEPER
Tipo:	ROL
Compañía:	BULLFROG
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

Otra manera de ver el rol

Un nuevo producto con el rol como tema principal está a punto de arribar en nuestra tierra para deleite de todos los aficionados a este género por el que cada día apuestan más fuerte las compañías programadoras.













Dungeon Keeper introduce enormes novedades con respecto del resto de los juegos que ya han sido distribuidos, siendo una de las más notables la posibilidad de variar de perspectiva, entre la de primera persona y la cenital, que nos ofrece una gran visión de terreno, y la posibilidad de ver cómo es la intrincada forma de los laberintos en los que nos vamos a meter.

Podremos formar un grupo de valientes héroes de toda índole: desde poderosos guerreros versados en el manejo de todo tipo de armas a magos que usan sus sortilegios como ataque y como defensa; y con ellos vamos a tener la posibilidad de adentrarnos en los más recónditos lugares en los que bestias de la noche, monstruos de increible fuerza y hechiceros serán nuestros enemigos y nuestros obstáculos para llegar al final de nuestra misión.

LA EDAD DE ORO DE LOS JDR

Los JDR (juegos de rol) están pasando por una época de esplendor que se hace palpable en el gran número de títulos que están saliendo al mercado de los ordenadores en los últimos meses, siendo todos ellos de gran calidad.

Sin embargo, *Dungeon Keeper* no es uno de tantos, sino que va a sobresalir de entre la mayoría, pues todas las características innovadoras que incluye así lo van a hacer.



● CARLOS F. MATEOS

INFORMATICA PROFESIONAL - PRODUCTOS INNOVADORES

PEDIDOS: 364 23 88 - 401 44 30 FAX: 364 17 26

MULTIMEDIA

REAL magic LITE

Descompresión MPEG en tiempo real.
Reproducción de Video a Pantalla Completa 30 Fps.
Incluye Software MPEG **34.900**

DIAMOND MULTIMEDIA

1.200 Kb./seg. de transferencia
256 Kb. buffer
8x de Velocidad
Compatible XA, CDI, etc..
Enciclopedia en CD-ROM de regalo
Bandeja Motorizada
39.900

CREATIVE — CREATIVE LABS

TECLADO MAESTRO MIDI	......19.900
SOUND BLASTER 16 VALUE EN CASTELLANO	......13.500
SOUND BLASTER 32 PLUG&PLAY EN CASTELLANO	......18.500
SOUND BLASTER AWE-32 PLUG&PLAY EN CASTELLANO	......28.900
KIT 4X PLUG&PLAY CASTELLANO	......29.900
KIT 6X PLUG&PLAY 100 TITULOS	......39.500
CONVERSOR VGA-PAL EXTERNO	......25.900

CD-ROM 6X

900 Kb./seg. transferencia
Interface ATAPI IDE
190 ms. de acceso
High Speed
Compatible CD-I, CD-XA, etc. **16.500**

CD-ROM 4X 3-CD

600 Kb./seg. transferencia
Interface ATAPI IDE
CARGADOR 3 CD-ROM
Compatible CD-I, CD-XA, Photo-CD, etc. **29.900**

CD-ROM PIONEER 4X

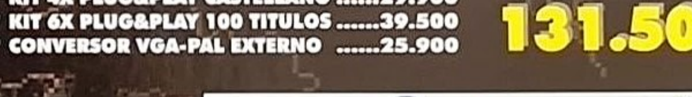
640 Kb./seg. transferencia
Interface ATAPI IDE
150 ms. de acceso
Sistema ABS
Asistencia Nacional PIONEER **11.900**

CD-ROM 4X

600 Kb./seg. transferencia
Interface ATAPI IDE
250 ms. de acceso
Compatible CD-I, CD-XA, Photo-CD, etc. **8.900**

GRABADOR CD-ROM

Lee a 4x y graba a 2x
Interface SCSI-2
Incluye Controladora SCSI-2
Incluye 2 CD vírgenes
Incluye Software de grabación
131.500





PRIMAX



ALTAVOCES 60 W.	5.100
ALTAVOCES 60 W. SOBREMESA	8.900
ALTAVOCES 120 W	6.900
ALTAVOCES 240 W.	9.900
SCANNER GRISES MANO	12.000
SCANNER COLOR MANO 800 PPP.	16.900
SCANNER COLOR MANO 1.200 PPP.	25.900
SCANNER COLOR A-4 4.800 PPP.	77.500
LECTOR DE MANO DATAPEN	23.500
TARJETA DE SONIDO WAVETABLE COMPATIBLE GRAVIS ULTRASOUND	13.900
JOYSTICK FIRESTORM	1.500
RATON EXCLUSIVO VENUS	3.200





JOYSTICK WINGMAN LIGHT	3.500
JOYSTICK WINGMAN EXTREME	6.300
JOYSTICK THUNDER PAD	2.500
RATON PILOT 3 BOTONES	3.900



ST SERTEC INFORMATICA

C/. Don Ramón de la Cruz, 102
Tel.: 401 44 30 - FAX: 401 69 14
28006 Madrid

C/. Arenal, 9 2ª Planta
Tel.: 364 23 88 - FAX: 364 17 26
28013 Madrid

IVA NO INCLUIDO EN LOS PRECIOS. OFERTAS VALIDAS SALVO ERROR TIPOGRAFICO O HASTA AGOTAR STOCK.



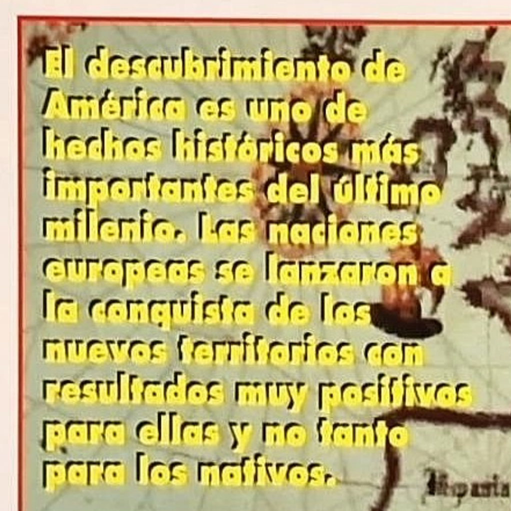
Ficha Técnica

OK Preview:	CONQUEST OF THE NEW WORLD
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	INTERPLAY
Distribuidor:	ARCADIA

Conquest of the New World

La tierra es nuestra





El descubrimiento de América es uno de hechos históricos más importantes del último milenio. Las naciones europeas se lanzaron a la conquista de los nuevos territorios con resultados muy positivos para ellas y no tanto para los nativos.



El Nuevo Mundo, su descubrimiento y conquista ya es un viejo conocido en la estrategia tanto de tablero como de ordenador. Podemos recordar el excelente *Colonization* o juegos como *High Seas Trader*. El nuevo título de Interplay trata del mismo tema, pero desde un punto de vista más "light", es decir, nociones básicas de estrategia para el gran público.

Todo ello aderezado con gran cantidad de gráficos, sonidos y animaciones. *Conquest of the New World* puede presumir de disponer de una tecnología excelente en el tratamiento de fondos de escenarios. Los "zooms" sobre las ciudades y, en general, sobre cualquier objeto, permiten que apreciemos los detalles a la máxima resolución posible.

Lo que podemos hacer desde un primer momento es bastante fácil. Básicamente, hay una serie de misiones y en cada una de ellas podemos encarnar a una nación distinta. Las demás naciones serán enemigas nuestras o en algunos casos, sólo aliadas. Nuestra principal preocupación consiste en encontrar una tierra lo suficientemente rica como para producir una rica colonia. En caso de conflicto con los indios, nuestros barcos colonizadores llevan a bordo un buen número de tropas, pero los ataques de los indios no serán importantes. Más problemas darán las incursiones de otros países que quieran apropiarse de nuestra colonia.

Un bonito juego de Interplay que recuerda a los mejores momentos del *Colonization*, pero con un interfaz mucho más agradable de usar, además de sus buenos gráficos. No sabemos si será muy fiel con la historia de la colonización americana, pero lo único que nos importa es que sea divertido manejar carabelas, misioneros, guerreros o cualquier elemento típico de la época.

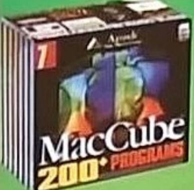




ANGEL FCO. JIMENEZ

Presentación de los productos de Aztech en España

Packs de 10, con una presentación de lujo y "cubos" de 7 CD-ROM's



MAC-CUBE
Más de 200 programas "MAC" con apasionantes juegos y aplicaciones en 7 Cd's
5.900.-



KID'S CUBE
7 Cd's para niñas de 3 a 12 años, llenos de juegos, arte, hobbies, idiomas, etc.
5.500.-

CAJA AZUL
8.600.-
DUNE II
FIGHTER WING
LEMMINGS & OH NO! MORE
REUNION
INTERNET FOR EVERYBODY
Y 5 MÁS...

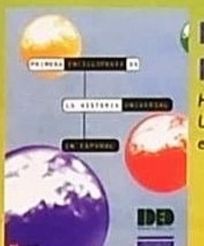




HOME-CUBE
Arcade, Estrategia, Aventuras, Casino, Puzzles y muchas más en 7 Cd's
5.500.-

FUN-CUBE
Tus mejores juegos, utilidades y aplicaciones en estos 200 divertidísimos programas
5.500.-

CAJA VERDE
8.600.-
HUTCHINSON
ENCYCLOPEDIA
SERIOUS SOCCER
MAELSTROM
DR. RADIAKI
GUS GOES TO CYBERTOW
Y 5 MÁS...



ENCICLOPEDIA DE LA HISTORIA UNIVERSAL
HERODOTO. Toda la Historia Universal en 5 Cd's, con imágenes en vídeo, fotos y música
9.990.-



COMIC CREATOR
Para niños de 8 a 100 años! Crea tus cómics! Héroes, villanos, escenarios y diálogos te esperan
5.700.-



IMAGE GALLERY
7.900.-
¡Atrévete! Crea tus invitaciones, calendarios y presentaciones con estos 4 volúmenes con 400 fotos libres de royalties cada uno. Amplia selección temática



BIKES & BABES
Motos Harley y chicas de ensueño amenizan la pantalla de su ordenador! ¡Con música!
4.600.-





TRIPLE PLAY PLUS
Excelente Curso Interactivo de Inglés, Francés, Alemán o Italiano con reconocimiento automático de voz. Incorpora un micrófono gratis
15.660.-



MAKING FACES
¡Diviértete creando caras! Artísticas, Policiales, Cómicas... sus posibilidades te asombrarán
6.900.-

PLANET EARTH
Un título de la amplísima colección Big Picture con 100 fotos libres de royaltis
2.400.-



CURVAS PELIGROSAS
¡Este salvapantallas ofrece espectaculares coches deportivos y señoritas preciosas! ¡Con música!
4.600.-

VCA Interactive en España



SOLO PARA ADULTOS

DOORS OF PASSION 2	3.990
HOT DOG GIRLS OF FLORIDA (español)	3.990
LUSCIOUS LADIES IN LENGERIE (español)	3.990
MASSIVE MELONS (Windows o MPEG)	3.990
SENSOUS GIRLS IN 3-D (Photo CD)	3.490
TOUCH ME... FEEL ME (Windows o MPEG)	3.990

NOVEDADES
DIVA X
SPACE SIRENS 2
VIRTUAL VIXENS 2
DEBORAH MANGA
LA VILLA

Todos a... **7.900.-**



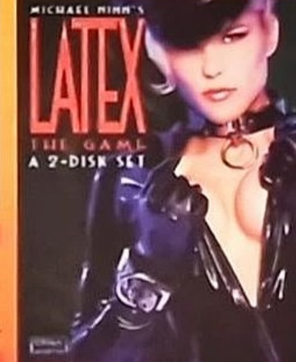
PENTHOUSE
PENTHOUSE INTERACTIVE Mac/Win Vol. 4,5,6
Estudio de fotografía virtual con el prestigio de "Penthouse" con más de 90 min. de vídeo!
6.400.-

PENTHOUSE "SELECT A PET", vol. 1, 2
Mac/Win. Selección de más de 500 fotografías con las mejores instantáneas de las chicas "Penthouse"
2.900.-

VIRTUAL SEX
¡Nueva en España! Hasta hoy había leído sobre realidad virtual, ahora ¡experiméntela! Este juego deberán ejecutarlo solamente adultos cualificados. En su pericia encontrarán su propia recompensa
6.900.-



PORNO POKER
¡Totalmente nuevo en España! Haga su juego en este CD interactivo en realidad virtual, donde perder o ganar apuestas se convierte en algo más!
6.900.-



LATEX
The CD-ROM

NOVEDAD EN ESPAÑA. Basado en el vídeo para adultos más premiado de todos los tiempos. Estos "2 CD'S" le atraparán en esta aventura cibernética en 3D. Realidad virtual en 360º
8.400.-



SUPER HOT ADULT 6 Pak
Doors of Passion 2, Massive Melons, Sensous Girls en 3D, Double Down, Touch me... Feel me, Private Screenings
8.990.-



ADULT TRIO Pak
Capture Elegance, Penetration, She's so Sleazy
5.700.-

MPEG 3 Pak
Massive Melons, Double Down, Touch me... Feel me
5.900.-

Pedido a: Aplisoft & IDED, S. L.- Rambla Can Mora, 15.- 08190 Sant Cugat Barcelona
Teléfono: (93) 589 76 64 - Fax: (93) 589 4969

Nombre y Apellidos: .... Tel.: ....
Dirección: .... CP: ....
Población: .... Provincia: .... N.IF.: ....

Título	Unidades	Precio	Importe

Gastos de envío(*) ....
Total ....

Envío ☐ Agencia ☐ Correos

Forma de Pago
☐ Envío cheque nominativo ☐ Reembolso Correos ☐ Reembolso Agencia(+350 ptas)
☐ VISA número ____ ____ ____ ____ Caducidad: ________
Titular: ________________ Firma:

(*) 300 Pts. gastos de envío por Correos y 500 Pts. gastos de envío por Agencia
Los envíos no indicarán su contenido en el exterior del paquete

CERTIFICAR LA MAYORÍA DE EDAD Para adultos.



Rambla Can Mora, 15 - 08190 Sant Cugat del Vallès
Tel. (93) 589 76 64 - Fax: (93) 589 49 69



El viajero del tiempo

Los arcades de lucha callejera en los que controlamos a un poderoso personaje lleno de recursos que va eliminando a cientos de enemigos que se le ponen por delante han sido los que más éxito ha tenido desde siempre. *Time Commando* nos vuelve a traer la acción de este tipo de juegos.

Ficha Técnica

OK Preview:	TIME COMMANDO
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



Usando la gran capacidad de los ordenadores actuales, los programadores de *Time Commando* han conseguido un arcade de lucha callejera de lo más espectacular, sobre todo a nivel visual, ya que han conseguido mezclar los gráficos renderizados que forman los diferentes escenarios, con los polígonos que dan vida a los personajes que se mueven por pantalla, dando un efecto muy llamativo.

El argumento es más bien sencillo. Nosotros controlamos a Time Commando, un soldado del futuro que va a tener que viajar por el tiempo desde la remota prehistoria, hasta su época, pasando por la Edad Media, la época actual, etc. Eso le va a obligar a tener que adaptarse a todas las armas y enemigos de la época que está pisando, por lo que los movimientos que el juego tiene van a ser prácticamente ilimitados.



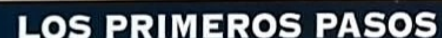


EN BUSCA DE LAS GEMAS

Debido a las distorsiones temporales, una serie de gemas de gran calidad, que tienen en su interior enormes cantidades de energía pura, han aparecido en muchos rincones de todas y cada una de las épocas. Si Time Commando las recoge, recuperará vida, por lo que será su única ayuda en esta aventura.

Time Commando vuelve a traernos a nuestros ordenadores toda la diversión de un estilo de juegos que tanto éxito han tenido en las máquinas recreativas y en las videoconsolas, pero que en el PC apenas se ha cultivado y ya va siendo hora.

● CARLOS F. MATEOS



LOS PRIMEROS PASOS

Los programadores de *Time Commando* han cuidado sobremanera el aspecto gráfico . Incluso han relizado bocetos a mano que luego han trasladado al ordenador.











BETTY



Software de primera calidad a precios increíbles.

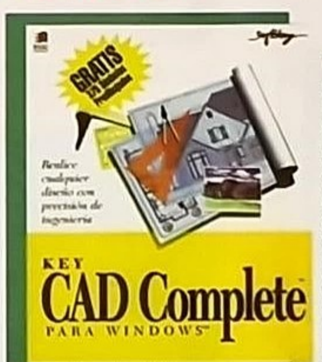
¡EN ESPAÑOL!



LABELS UNLIMITED

¡Todo en etiquetas y códigos de barras!.Incluye formatos de etiquetas de la mayoría de los fabricantes y además permite crear cualquier formato personalizado. Incorpora tres tipos deletra Bitstream True Type, herramientas de dibujo,un catálogo de imágenes PicturePak, códigos de barras de 10 estándares diferentes, base de datos con sistema de búsqueda y ordenación de hasta 6 niveles con posibilidad de impresión selectiva de registros y soporte de archivos DBF,ASCII o DIF.Importa 8 formatos de archivos gráficos.

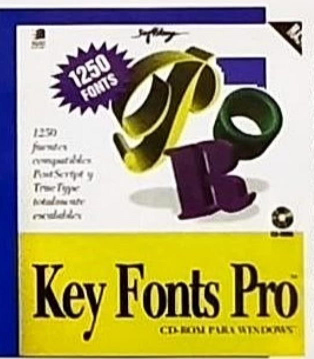
9.950 Ptas



KEY CAD COMPLETE

Es un excepcional programa de cad para usuarios de todos los niveles,con el que podrá realizar proyectos mecánicos, arquitectónicos, de construcción, dibujos técnicos, esquemas eléctricos, diseños de oficinas, remodelación de casas y mucho más, con precisión y a escala perfecta. Key cad complete calcula automáticamente distancias y dimensiones, contiene una librería de 375 símbolos (mecánicos, eléctricos, arquitectónicos, redes...), importa archivos: DXF, IGES y coordenadas XY,exporta archivos DXF, IGES, HPGL, EPS y coordenadas XY, y soporta cooprocesador matemático.

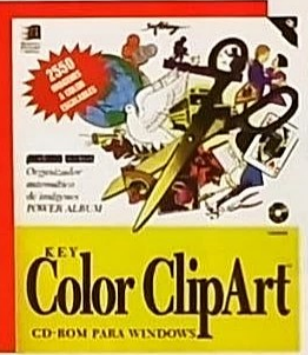
7.950 Ptas



KEY FONTS PRO

El tipo de letra apropiado convierte un simple encabezamiento en un llamativo reclamo, o el texto de una carta en ese documento que no pasa desapercibido. Con Key Fonts Pro podrá disponer de los 1250 tipos de letra más populares, utilizados por los profesionales, sin tener que realizar una gran inversión. Estos tipos de letra son totalmente redimensionables, para que Vd. pueda obtener el mejor resultado en sus trabajos.

7.950 Ptas



KEY COLOR CLIP ART 2.550

Las imágenes profesionales que añadirán impacto a su trabajo. Ahora puede disponer de una increíble colección de 2.550 dibujos a todo color con calidad profesional que abarca diferentes categorias como acontecimientos temporales, deportes de acción, vacaciones, educación, personajes de dibujos animados, actividades profesionales, ordenadores y mucho más. Incluye Power Album, un sistema de organización y visualización de ClipArts, a modo de libro, único por la comodidad que representa y por su gran facilidad de manejo.



DISEÑO Nº 1195001

Distribuido por:  C/ Fuerteventura, 15 - 28709 S.S. de los Reyes
Tlf.: (91) 651 90 11 - Fax.: (91) 653 57 97

CUPÓN DE PEDIDO

• SI DESEA ADQUIRIR ESTOS PRODUCTOS, ENVÍE ESTE CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO O FAX. A:

C.M.C. C/ Francisco de Rojas, 5 - 3º • 28010 MADRID • FAX: (91) 447 67 70

• SI DESEA RECIBIR INFORMACIÓN SOBRE ESTOS U OTROS PRODUCTOS SOFTKEY, LLAME AL TLF:

TLF: (91) 661 97 01

NOMBRE Y APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
C.P. .... POBLACIÓN ....
CIUDAD .... TLF ....
FAX .... CIF ....

☐ Transferencia Bancaria: Banco de Santander C/C Nº 16395, Código Agencia: 1590. Código del Banco 0085 ¡Importante justificante adjunto!

☐ Recibo Bancario (Rellenando el código Cuenta del Cliente)

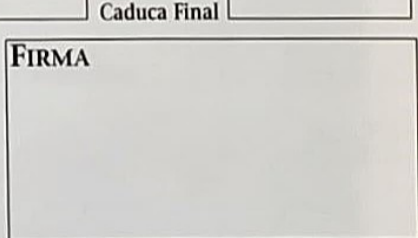
Código del Banco | Código Agencia | Control | Nº Cuenta

☐ Visa ☐ American Express ☐ T 6000 ☐ 4B

Nº ______ Caduca Final ______

Todos estos precios incluyen I.V.A

PRODUCTO	UNIDADES	PRECIO POR UNIDAD	TOTAL PTS.
KEY CAD COMPLETE, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		7.950	
LABELS UNLIMITED, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		9.950	
KEY FONTS PRO 1.250, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
KEY COLOR CLIP ART 2.550, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
MANIPULADO, TRANSPORTE Y SEGURO	(*)	(**)	900 PTS.
		TOTAL	

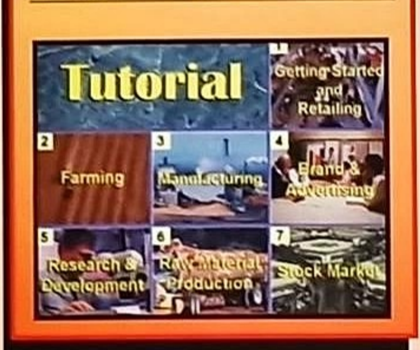


(*) Peninsula: Servido por UPS; 24horas.
Canarias y Baleares servido por Paquexpress; 5 a 7 días.
(**) Los gastos de envío, son 900 Pts en Total, hasta un volumen de 4 unidades.

Lecciones de dinero

Ficha Técnica

OK Preview:	CAPITALISM
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	BMG
Distribuidor:	ERBE



Las simulaciones económicas por ordenador gozan de una buena salud. Si hace poco pudimos disfrutar del excelente *A-IV* de Infogrames, *Capitalism* es una perspectiva única de los sistemas económicos actuales.



¿Quieres crear tu propia compañía? Pues con este juego lo puedes intentar. Abarcando todos los sectores económicos, desde la industria, pasando por la agricultura y el comercio, *Capitalism* te reta a que construyas una empresa partiendo desde cero y lograr que barra literalmente a toda la competencia.

Como esto puede ser una tarea bastante difícil, el juego cuenta con una excelente ayuda que gradualmente nos irá adentrando en el mundo de la economía, además de enseñarnos el interfaz del juego que ha sido diseñado para que sea lo más útil posible al usuario.

A base de menús desplegables y con un aspecto gráfico que recuerda mucho a las aplicaciones financieras de los Macintosh, *Capitalism* dispone de un tiempo limitado para cumplir cada misión. Estas son muy distintas unas de otras:; de esta forma, se consigue que la vida del juego se haga muy, pero que muy, larga.

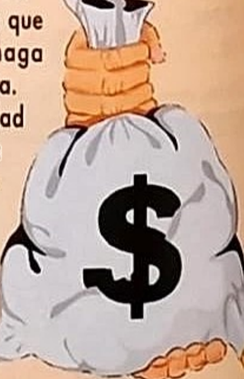
Una buena oportunidad de conocer la economía y el mundo de las grandes corporaciones industriales.











● ANGEL FCO. JIMENEZ

EL CDROM que esperabas



"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100





"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesca base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100

"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."

PC Actual (Octubre 95) **Valoración:** Producto recomendado





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____________
Dirección ____________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

FORMA DE PAGO :

☐ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
☐ Tarjeta de crédito nº ____________
Visa ☐ 4B ☐ Master-Card ☐ Amex ☐
Fecha de caducidad ________ / ________

Firma

____
(Titular de tarjeta)



Ficha Técnica

OK Preview:	DESCENT 2
Tipo:	ARCADE
Compañía:	INTERPLAY
Distribuidor:	ARCADIA





Incursión espacial

Descent marcó en su tiempo un hito en el apartado de los arcades tridimensionales, pues superaba con creces la interactividad y la posibilidad de juego con el entorno dado que podíamos movernos en todas las direcciones con total libertad.



Ahora, casi un año después, llega *Descent 2*, que de nuevo va a sorprender a propios y a extraños, pues va a revolucionar de nuevo el ámbito tridimensional, a pesar de haber evolucionado tanto en estos últimos tiempos.

Otra vez vamos a poder movernos libremente por todo el escenario, hacer piruetas, rizos, bucles y todo lo que se nos ocurra para hacer superenrevesadas nuestras andaduras. Además, recordaréis que el número de armas que nos ofrecía la primera parte era, entre misiles, bombas y armas láser, realmente numeroso; pues bien, ahora prácticamente se ha doblado, pues, además de las de siempre, vamos a unir nuevos tipos de misiles y disparos normales.

La fiebre 3D vuelve a nuestros ordenadores

EVOLUCION EN TODOS LOS ASPECTOS

El apartado gráfico también ha sido muy cuidado y ha evolucionado muchísimo con respecto de su predecesora, siendo ahora los escenarios mucho más nítidos y coloridos.

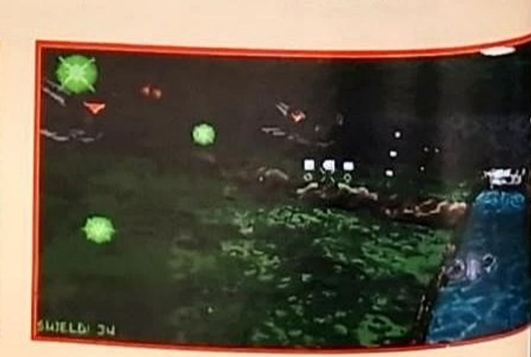
Por supuesto, la opción de red sigue activa, pudiendo unirse en un mismo juego, cooperativo contra la máquina o en lucha unos contra otros, hasta ocho personas, con lo que os podéis imaginar las cotas de diversión que el juego puede alcanzar.

De nuevo llega la fiebre *Descent*, que a tantos y tantos jugones encandiló y que ahora volverá a hacerlo.

● CARLOS F. MATEOS







Lucha de bestias

Ficha Técnica

OK Preview:	XENOPHAGE
Tipo:	LUCHA
Distribuidor:	FRIENDWARE



La lucha por la supervivencia siempre ha estado a la orden del día entre los seres vivos que actuan más por instinto que por inteligencia. Xenophage nos demuestra en primer plano esa lucha por la vida.

Al igual que en juegos clásicos como *Mortal Kombat*, o *Super Street Fighter 2*, en *Xenophage* vamos a tener que controlar a una serie de personajes que deberá pelear por su vida en un torneo organizado por una raza alienígena. Tú has sido secuestrado por los mismos y ahora vas a tener que demostrar tus dotes como luchador y así tener el honor de vivir o morir en las garras del campeón.





INMEJORABLE TECNICAMENTE

Hasta ocho luchadores diferentes más dos secretos, gráficos en SVGA, los sprites de mayor tamaño que hemos tenido la oportunidad de ver en mucho tiempo, efectos como zoom, sombras y escalado en tiempo real; varios modos de juego como el histórico, la lucha libre y el entrenamiento, un seleccionador para el nivel de sangre y, en definitiva, mil y una opciones para un título que llamará la atención sobre todo de los amantes de los programas de lucha uno contra uno.

● CARLOS F. MATEOS

Pasión por la Aventura

...lístate en la ...nidad de ...cción especial ...ás famosa de ...s Estados ...nidos. La vida ...e víctimas ...ocentes está ...n tus manos. ...o puedes fallar.

DARYL F. GATES' POLICE QUEST SWAT

OTRO PROGRAMA DE LA SERIE POLICIACA GABRIEL KNIGHT

...HE BEAST WITHIN

6 CDs

No sabes lo que te espera. Estás envuelto en varios asesinatos y pasas a convertirte de cazador en perseguido. Simplemente bestial.

SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid

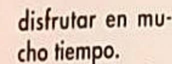


El lado salvaje del rock

Ficha Técnica

OK Preview:	JOHNNY BAZOOKATONE
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	U. S. GOLD
Distribuidor:	PROEIN, S.A.





Johnny Bazookatone es el nuevo título de la empresa programadora U. S. Gold. Realizado siguiendo los cánones de los arcades de plataformas de toda la vida, vamos a controlar a un marchoso rockero que a golpe de guitarra va a tener que introducirse cada vez más en los dominios de un peligroso demonio que quiere acabar con él.

Sin embargo, su guitarra no es en absoluto normal, sino que además de hacer música, dispara mortíferas balas a sus enemigos y será en la mayoría de los casos su única defensa.

disfrutar en mucho tiempo.

Docenas de secuencias renderizadas han sido incluidas para que durante el transcurso de la aventura nos deleitemos con la calidad de todas y cada una de ellas.

Sin duda, *Johnny Bazookatone* le recordará a los más viejos del lugar, tanto por su estilo de juego como por la manera de usar los objetos, a mil y un juegos que antaño aparecieron, tanto para las consolas como para ordenador y es que este título no aporta nada nuevo en lo que a este género se refiere, pero la cuestión principal es que la calidad que aporta en todos los aspectos es más que sobresaliente y eso lo va a demostrar nada más llegar a nuestro país, aunque eso está toda-









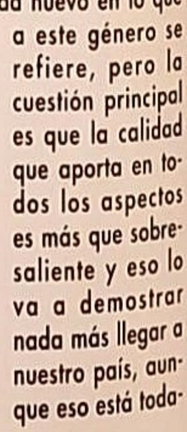
Cuando un rockero se encuentra en apuros, echa mano de su guitarra y la utiliza como mejor sabe para acabar con todos los enemigos que se le pongan delante y, por supuesto, Johnny Bazookatone no iba a ser menos.

GRAFICOS DE GRAN TEXTURA

A pesar de haber sido realizados en VGA, todos y cada uno de los gráficos que existen en el juego, tanto de los personajes, como de los escenarios, han sido creados con un lujo de detalles y una suavidad en las texturas pocas veces vistos y, si, además, a eso le incluimos unos movimientos de gran calidad y continuidad, entonces nos vamos a encontrar con que éste va a ser uno de los puntos fuertes de *Johnny Bazookatone*, junto con la música que es lo más marchoso que hemos podido









Ficha Técnica

OK Preview:	STAR RANGER
Tipo:	ARCADE/ESTRATEGIA
Compañía:	BMG
Distribuidor:	ERBE

Guardianes del siglo XXIII

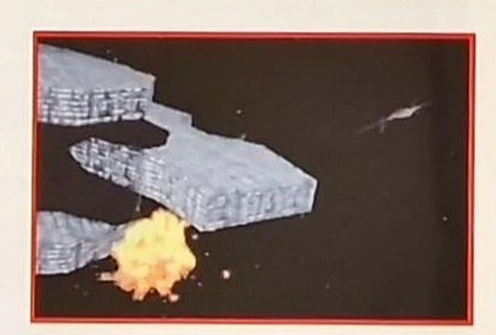
El futuro está lleno de peligros y por eso fue necesaria la creación de un cuerpo especial de policías galácticos: los Star Rangers. Ellos comparten sus aventuras con nosotros en un juego mitad arcade, mitad estrategia.

Star Raiders era uno de los juegos más aclamados de las máquinas de Atari y, sin duda, es un buen arcade pese a su antigüedad. Los programadores de *Star Ranger* se han inspirado en la filosofía de aquel juego para crear un nuevo simulador espacial con toques de estrategia.

Star Ranger es un programa donde prácticamente todo el interés se centra en el combate contra nuestros enemigos al estilo de los juegos tipo consola. Por lo tanto, es necesario el uso de un buen joystick para sacarle todo el jugo.

Las dosis de estrategia se refiere sobre todo a la historia que nos presenta el juego, ya que tenemos que elegir a los mejores con las mejores naves, pero ya sabéis que esto es una constante en el futuro que nos espera.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





Pasión por la Simulación

Las Fuerzas Aéreas Americanas tienen un avión indestructible, el A-10. ¿Serás capaz de ponerte a sus mandos en 24 misiones diferentes?

SILENT THUNDER
A-10 TANK KILLER 2

CD-ROM disponible en WIN 95 y WIN 3.1





Estás al mando del mejor submarino nuclear americano, un clase 688I. Vas a vivir momentos emocionantes y de intenso peligro. Sumérgete.





COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 · Fax. 381 08 39 · 28033 Madrid

Novedades Sierra

Llega lo más nuevo

El 96 parece que será uno de los años de Sierra. Si bien esta conocida compañía es famosa sobre todo por sus excelentes aventuras gráficas, la oferta que nos presenta es tan variada como extensa y prácticamente cubre todos los géneros de los juegos de ordenador.

Pero empecemos por lo clásico de Sierra: las aventuras. Y el mejor representante que nos puede ofrecer tras el éxito de *Phantasmagoria* es la segunda parte de una de los mejores historias de terror creadas para el ordenador. *Gabriel Knight II*.

Esta vez tiene como subtítulo *The Beast Within* (*La bestia en tu interior*) y sucede en Alemania, justo donde acaba la primera parte. Nos enfrentaremos a hombres-lobo en un ambiente de misterio que reúne a todo tipo de monstruos, fantasmas de antiguos Reyes de Baviera y una serie de asesinatos sin explicación. Si te gustaron las novedades tecnológicas que aportó *Phantasmagoria*, alucinarás con lo que te puede ofrecer este magnífico juego: muchas escenas de auténtico cine de terror.

DE LA MAR A LA COCINA

Command: Aces of the Deep es un simulador de submarinos de la II Guerra Mundial que tiene la peculiaridad de poder comunicarte con el ordenador a través de la voz, evitando el uso del ratón para tomar el papel de un auténtico capitán. Los requerimientos se disparan a una tarjeta Sound Blaster de 16 bits y un mínimo de12 megas de RAM. Eso sí, los resultados son espectaculares.

Hay muchos más títulos en preparación. Entre ellos destacan: *The Rise and Rule of Ancient Empires*, un completo simulador de antiguos imperios como el egipcio o el romano; *Civil War*, una revisión de la Guerra Civil americana, pero esta vez desde el punto de vista del General Lee, el líder de los sudistas; además de una reedición de los *Police Quest*, nuevos títulos educativos para

SPACE BUCKS

Todos estamos acostumbrados a juegos de estrategia y simulación espacial donde nos ponemos al frente de un imperio o un caza estelar y no dejamos vivo a ningún alienígena que se atreva a desafiarnos. En Space Bucks todo va a ser más pacífico, pero aún existe el riesgo de alguna pequeña batalla. En este juego somos los encargados de una poderosa compañía de transporte espacial que lucha por el monopolio de este mercado en todo la Galaxia. Es realmente de esta compañía de la que debemos preocuparnos.

Si complicado puede parecer acertar con el gusto de público de todo un planeta, imagínate lo que es controlar toda una galaxia, donde las diferentes especies que en ella habitan necesitan de unas naves con unas características adecuadas para cada especie, además de unos horarios flexibles y competitivos en comparación con las otras compañías de transporte.

Space Bucks es un complejo juego de estrategia con unos gráficos excelentes y que sigue la estela de Outpost sobre el mundo del futuro.





EARTHSIEGE 2: SKYFORCE







Es una constante y nadie lo puede parar. Cada vez existen más juegos que funcionan exclusivamente en el entorno Windows 95. La política de Microsoft con las compañías desarrolladoras de juegos funciona cada vez mejor. Sierra presenta la nueva versión de Earthsiege sólo para Windows 95.

Gráficos alucinantes y nuevos modelos de robot son las principales características de este juego que ha ido mejorando sucesivamente con las distintas entregas de esta serie dedicada a los gigantes de metal del futuro. Especialmente recomendado para los amantes del arcade.

los niños y varios títulos multimedia dedicados a todo tipo de recetas y otros aspectos de la cocina.

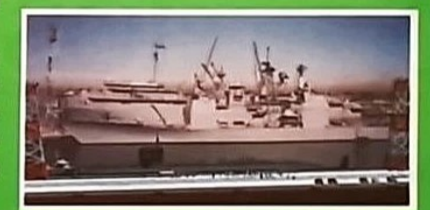
De aquí a final del año, los proyectos de Sierra irán saliendo al mercado paulatinamente. Algunos tienen previsto su lanzamiento a principios del próximo año, pero de aquí a seis meses la oferta de este gigante del entretenimiento no hará más que aumentar. Eso esperamos.

FAST ATTACK

Los submarinos tácticos impulsados por energía nuclear son un elemento de primera magnitud en los planes militares de las grandes potencias. Fast Attack nos acerca al claustrofóbico mundo de la guerra submarina a través del punto de vista de la estrategia.

Con más de 60 misiones por cumplir y muchas escenas realizadas con animación 3 D, embarcaremos a bordo del mejor submarino de la flota americana. Tenemos además un total control sobre todos los elementos de la nave gracias a un cómodo interfaz diseñado por Sierra.





SILENT THUNDER: A10 REVENGE

Conocido en el argot de la aviación militar como Warthog, el A10 es un aparato increíblemente versátil capaz de realizar misiones de reconocimiento, escolta o ataques directos a objetivos muy concretos. Su alta manejabilidad le hace idóneo para misiones en lugares con grandes dificultades orográficas, así como las selvas.

No es de extrañar que las 24 misiones que tiene el juego ocurran en lugares tan distantes entre sí como Corea, Colombia o el Oriente Medio, lugares de constantes conflictos con los intereses de los EE.UU. En el caso de Colombia, debemos luchar contra el cártel de la droga más poderoso de aquel país. Los demás escenarios corresponden a luchas políticas o contra comandos terroristas.

Una elevada resolución y el empleo de las últimas técnicas de "render" son las constantes de este estupendo juego. Uno de los proyectos más completos en el mundo de la simulación militar.







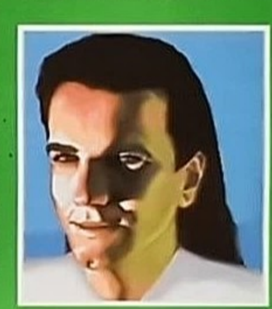


CONQUEROR A.D. 1086

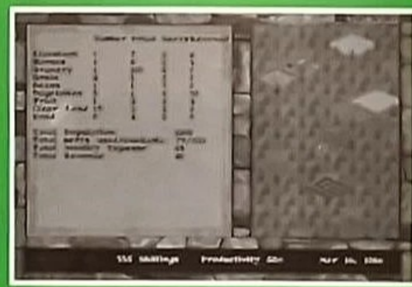
Situada la historia en el período histórico de Guillermo el Conquistador, nos encontramos ante uno de los retos medievales más interesantes que se pueden ofrecer a cualquier "rolero" o apasionado de esta maravillosa y heroica época.

El objetivo es nada más ni nada menos que suceder a Guillermo en el trono de Inglaterra. Tarea difícil porque tenemos a muchos rivales que intentan lo mismo que nosotros y aunque, en teoría, la selección se realizaría a través de torneos, la mayor parte del juego se basa en sangrientos combates presentados en perspectivas de primera persona con elevadas dosis de espectacularidad y adicción.

No falta prácticamente ningún elemento de la época. Desde la dama a la que debemos nuestro corazón y nuestras victorias, hasta el dragón más terrible que asola comarcas enteras sembrando la muerte y la destrucción.









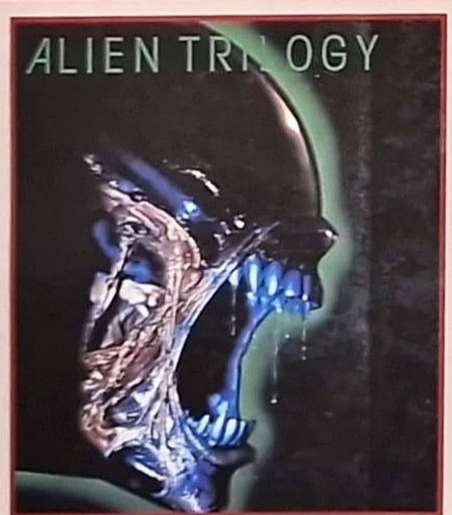
Novedades Acclaim

Acclaim siempre ha llevado el estilo de sus productos bajo una línea arcade o deportiva, en las cuales son auténticos maestros. Estas que os ofrecemos son las novedades y próximos lanzamientos de esta compañía programadora. Las hay para todos los gustos.

Tocando todos los géneros

Hace poco más de un mes, dos representantes de la compañía programadora Acclaim visitaron nuestra redacción, acompañados por su distribuidora oficial, Arcadia. Muchos fueron los títulos que nos enseñaron y la mayoría de ellos realmente espectaculares. Este es un resumen de los que están por llegar a nuestro país y que van a llamar la atención de todos los aficionados, ya sea por su realismo, o por el grado de jugabilidad; la cuestión es que todos tienen posibilidades de alzarse con el puesto de grandes éxitos.

ALIEN TRILOGY



Sin duda, el lanzamiento estrella de Acclaim. Realizado como un arcade tridimensional al más puro estilo de Doom, nos introduce en el peligroso futuro de la trilogía Alien. Al igual que la teniente Ripley, vamos a tener que combatir con la salvaje raza alienígena en una cruenta lucha en la que usaremos todas las armas que tengamos a nuestro alcance. Estad atentos a este título, pues promete ser algo gordo.





FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

Un impresionante simulador deportivo de béisbol, protagonizado por el jugador americano que da nombre al producto. A pesar de que el deporte que trata no está muy difundido en nuestro país y de que los aficionados están contados, la calidad gráfica, los movimientos y la fidelidad con las reglas del juego que, a su vez no representan ninguna dificultad de manejo, lo convierten en uno de los mejores juegos de béisbol del momento.

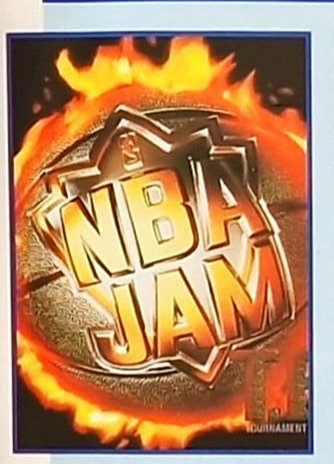


PUTTY SQUAD

La segunda parte de un divertido plataformas llamado Super Putty, aclamado como el juego más original de 1993. De nuevo, el plastiforme protagonista vuelve para hacerle cara a Dweezil, el gato de jengibre. Con más de sesenta niveles, docenas de enemigos diferentes, música en formato CD-Audio y espectaculares secuencias animadas, Putty Squad va a ser la sensación del momento.



NBA JAM



El más espectacular y exagerado de los arcades deportivos que ha sido creado hasta el momento. Con el tema de la NBA, este título arrasó en las máquinas recreativas; posteriormente, hizo lo mismo en las videoconsolas y ahora tiene todas las cartas para hacer lo propio en los ordenadores. Divertido donde los haya, este título nos va a dar la oportunidad de hacer los más estrafalarios mates de la historia de este deporte.





BAD MOJO





Este título va a ser, con toda seguridad, considerado como el juego más "asquerosamente" real de toda la historia del software lúdico. En él, controlamos a un científico que, tras encontrarse un amuleto budú, es transformado en cucaracha y va a tener que vivir como tal en un ambiente totalmente fiel a la realidad. Os aseguramos que, después de estar unos cuantos minutos con este programa, descubriréis hasta dónde pueden llegar estos asquerosos bichos, incluidos los rincones más inhóspitos de la casa.

REVOLUTION X



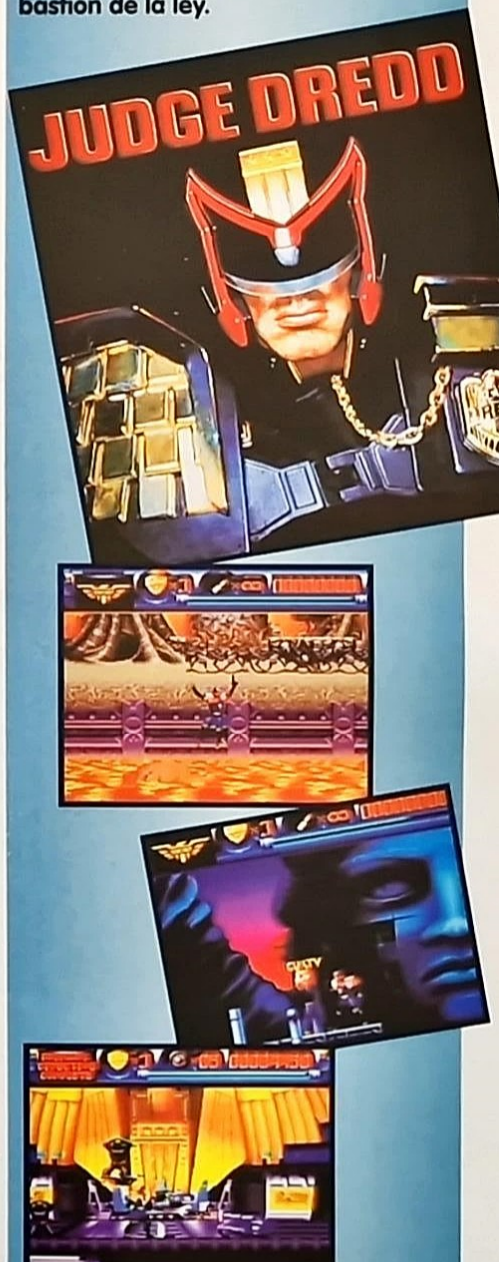


Este es el nombre de una divertida máquina recreativa en la que tenemos que terminar con todos los enemigos que aparecen por la pantalla, con una poderosa ametralladora y lanzando Compact Disc, todo ello al ritmo de la música del grupo de rock Aerosmith.

Ahora ha sido versionada para PC, con la misma calidad gráfica y sin perder un ápice de jugabilidad y rapidez. Lo único que se le podrá echar en falta será el no poder tener la metralleta entre manos.

JUDGE DREDD

Directamente versionado a partir de la película protagonizada por Silvester Stallone, este personaje de cómic va a traspasar la última frontera para llegar así hasta los juegos de ordenador. Judge Dredd va a ser un rapidísimo arcade de plataformas, con fases tridimensionales. Siguiendo fielmente el transcurso del filme, vamos a encontrarnos con unas secuencias animadas de gran calidad, un gran número de armas y la escandalosa cifra de doce jefes de final de fase que le pondrán muy duras las cosas a este bastión de la ley.





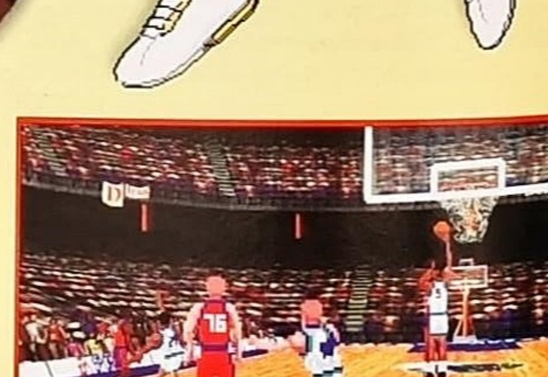
Sirva el título como pregunta exclamativa, al ver cómo los títulos deportivos que están saliendo en la última época parecen más bien un partido del deporte que sea televisado que un juego de ordenador del que nosotros tomamos parte.



Fuego en la cancha

Y para muestra un botón. Electronic Arts ha sido siempre la compañía que más en serio se ha tomado el tema de los simuladores deportivos y eso le ha llevado a alcanzar cotas que ninguna otra empresa programadora cabría esperar. Primero fue *FIFA 96*, que sorprendió a propios y a extraños, gracias a unos gráficos nunca vistos en un juego de fútbol, la posibilidad de variar las cámaras entre un gran número de ellas y una jugabilidad que no se había alcanzado nunca. Ahora y









FICHAS AL COMPLETO

Todos los jugadores que en la actualidad se encuentran en activo en alguno de los equipos de la NBA tienen su lugar en la base de datos. Datos como lanzamiento a canasta, control del balón, etc. están presentes para que sepamos qué jugadores nos convienen y cuáles no.



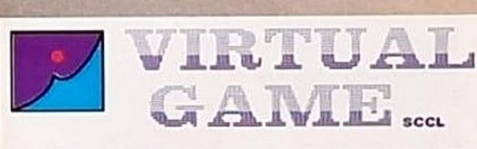
tras el éxito del mismo, llega *NBA Live 96*, al cual se le pueden reflejar todas las características positivas que tiene su "hermano".

VERLO PARA CREERLO

Son tan impresionantes las mejoras conseguidas con respecta al *NBA Live 95* que cuesta contarlas sin tener el juego delante y mucho más difícil es que la persona a la que se las estás contando, llegue a creérselas. Y es que decir que existen numerosas cámaras diferentes entre las que puedes elegir tú y que van variando con un suave zoom, o que la calidad gráfica de los vídeos raya la perfección e, incluso, añadir que los sonidos son algo fuera de lo normal y de lo más realista que hemos tenido la oportunidad de escuchar, es algo tan real como increíble.



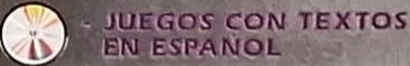




PUEDES SOLICITAR NUESTRO CATALAGO EN DISCO O HACER UN PEDIDO DURANTE LAS 24 HORAS EN:
TELEFONO 93-2460845 POR FAX 93-2656286
ESCRIBIENDO A: VIRTUAL GAME SCCL C/LEPANTO 197 08013 BARCELONA


- JUEGOS CON VOCES EN ESPAÑOL

SIMON THE SORCERER 2	6.495
THE DIG	7.495
PRISONER OF ICE	7.495
WETLANDS	6.995
IN THE 1ST DEGREE	7.495
KING'S QUEST VII	10.795
THE LAST DINASTY	9.995
WOODRUFF	7.495
ALONE IN THE DARK 3	6.995


- JUEGOS CON TEXTOS EN ESPAÑOL

GABRIEL KNIGHT	9.795
TORIN'S PASSAGE	10.495
DREAM WEB	2.490
LOST EDEN	7.495
MYST	8.495
MORTAL COIL	7.495
FADE TO BLACK	7.495
MAGIC CARPET 2	6.495
RAVENLOFT 2	6.995
ZONE RAIDERS	7.495
CRUSADER NO REMORSE	7.495


- JUEGOS CON MANUAL EN ESPAÑOL

ACTUA SOCCER	5.495
TILT	5.995
EF 2000	8.495
ELEVENTH HOUR	7.495
INDYCAR RACING 2	[illegible]
MORTAL KOMBAT 3	[illegible]
STONEKEEP	[illegible]
COMMAND & CONQUER	[illegible]
D!ZONE (niveles doom)	[illegible]
DUNGEON MASTER 2	[illegible]
HEXEN	[illegible]
PRIMAL RAGE	[illegible]
WARRIORS	[illegible]
CREATURE SHOCK	[illegible]
7TH GUEST	[illegible]
ASCENDANCY	7.495
SCREAMER	[illegible]
WING NUTS	5.795
TERMINAL VELOCITY	7.990
REBEL ASSAULT 2	7.495
DARK FORCES	7.495
TEKWAR	6.495
WITCHAVEN	6.495
EXTREME PIMBALL	5.990


- JUEGOS IMPORTADOS TODO EN INGLES

BUREAU 13	2.995
GREAT NAVAL BATTLES 3	2.995
HELL	2.495
LEISURE SUIT LARRY 6	2.500
MAGIC CARPET	[illegible]
MEGARACE	[illegible]
POLICE QUEST 4	[illegible]
KING'S QUEST 6	[illegible]
ALIEN LEGACY	[illegible]
RISE OF THE TRIAD	[illegible]
HEIRS TO THE THRONE	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	3.990
MECHWARRIOR	6.995
SHADOW CAURN	2.995
SPACE QUEST 6	5.995
S. FIGHTER TURBO 2	6.995
WINPACK WINDOWS 95	4.995


-TAMBIEN ULTIMAS NOVEDADES EN SEGA SATURN Y SONY PLAYSTATION

PRECIOS CON IVA. ENVIOS A TODA ESPAÑA. GASTOS DE ENVIO 500 PTS. TODOS LOS ENVIOS CONTRAREEMBOLSO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO O FIN DE EXISTENCIAS

¡REPLAY!

Al final de cada cuarto, vamos a poder meternos en una especie de moviola en la que podremos ver a la velocidad que queramos y hacia delante o atrás (e, incluso, cambiando la cámara a nuestro gusto) las secuencias más interesantes del partido.



Sin embargo, es un hecho, *NBA Live 96* es, hoy por hoy, el mejor y más completo simulador de baloncesto de la liga norteamericana. Y si hay algo que le hace tan completo es, además del juego en sí que ya es bastante, la actualizadísima base de datos de todos los equipos, tanto los del oeste, como los del este, con estadísticas generales del grupo y particulares de cada jugador y todo ello con un gran lujo de detalles y unos gráficos de alta calidad que aumentan el grado de calidad del producto.





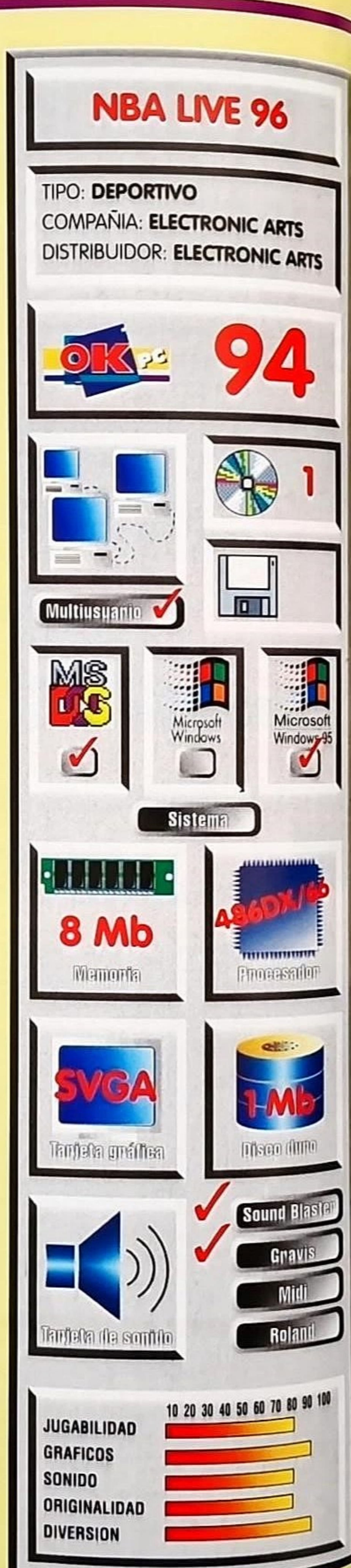
HASTA DONDE VAMOS A LLEGAR

Electronic Arts nos ha demostrado, tanto con *FIFA 96* como con *NBA Live 96* que en un año las cosas pueden cambiar mucho y si no, echadle un vistazo a las producciones del 95 y compararlas con las de ahora. Los gráficos, los sonidos, los movimientos, la jugabilidad, no hay nada que no haya sufrido un cambio para mejor. La verdad es que si las cosas siguen así no sabemos qué nos puede deparar Electronic Arts para el 97 y restantes. El tiempo lo dirá.

CARLOS F. MATEOS







CONCURSO

Quest for Fame



Contesta correctamente a estas sencillísimas preguntas acerca del juego más original y marchoso del momento y entrarás a formar parte de un sorteo que lleva como premio una estupenda Guitarra Virtual, creada especialmente para Quest for Fame.

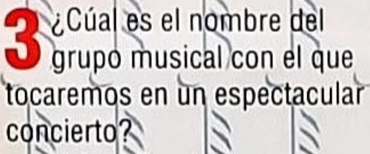
1 ¿Cúal es el nombre del hardware que se administra con el juego?
- a) Machaca-cuerdas
- b) Pua-Virtual
- c) Musical-Pick
- d) Guitar-Destroyer

2 ¿En qué programa musical de televisión participamos en Quest for Fame?



- a) El Semáforo
- b) Gente Jóven
- c) Nail that Riff
- d) Club Megatrix

3 ¿Cúal es el nombre del grupo musical con el que tocaremos en un espectacular concierto?



- a) Los Panchos
- b) El Padre Abraham y los Pitufos
- c) Aerosmith
- d) The Police



Envía el sobre con las respuestas a la siguiente dirección:

OK PC
(Concurso Quest for Fame)
C/Alberto Alcocer, 5 1º Dcha
28036 (Madrid)





PREGUNTAS

1: a ☐ b☐ c☐ d☐ **2:** a ☐ b☐ c☐ d☐

3: a ☐ b☐ c☐ d☐

NOMBRE:..

APELLIDOS:..

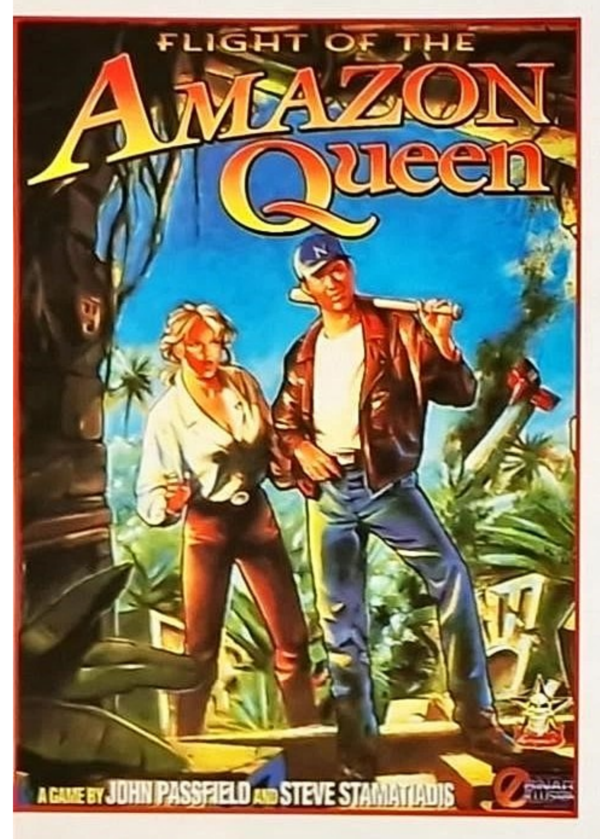
DIRECCION:..

CIUDAD: ....PROVINCIA: ....

C.P.: ....TELEFONO: ....

Flight of the Amazon Queen

Joe King y su avión es el mejor medio para viajar a la selva. Cuando la famosa actriz Faye Russel decidió hacerse unas fotos presentando su hermoso físico en medio de animales salvajes, jamás se podría imaginar en los líos que se iba a meter.



Romántico y valiente

Pero los dos encontrarán al amor de su vida. No es que Faye y Joe tengan algo en común, más bien se odian mutuamente. Así que las parejas surgirán de los sitios más insospechados. Por ejemplo, Joe se enamorará perdidamente de la reina de las amazonas. Pero tendrá que pasar muchas aventuras antes de encontrarse con su amada, como detener a un científico loco que quiere dominar el mundo.

Como vemos, el argumento es muy parecido a las clásicas películas de aventura de los 50. No obstante, el guión del juego nos indica que estamos en 1949, cuando el Amazonas era todavía uno de los mayores misterios del mundo. Ahora, por desgracia, es uno de los mayores desastres ecológicos.



DISFRAZATE DE MUJER

Flight of the Amazon Queen se inspira como juego enormemente en la saga de *Indiana Jones*. Ahí pierde un poco de originalidad, pues el estilo de juego es prácticamente el mismo a los de Indiana. Lo que sí se ha mejorado es el interfaz ya que, al apuntar con el botón derecho, aparece la opción más oportuna que podemos realizar.

El juego cuenta con muchas opciones típicas de las aventuras gráficas, pero las más utilizadas van a ser hablar, coger y usar. Prácticamente con las tres nos resolvemos el juego, aunque en algunas ocasiones es conveniente "mo-

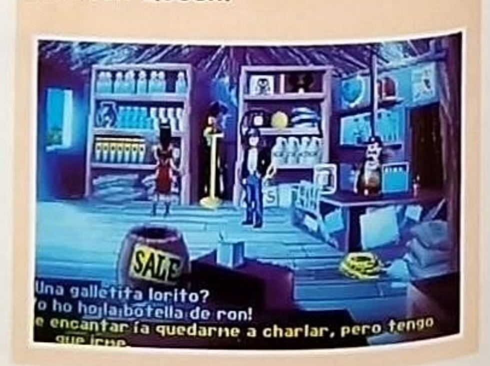


DIALOGOS EN CASTELLANO

En ocasiones, la traducción de los juegos falla porque se ha hecho tan literal que muchos chistes y juegos de palabras no tienen sentido. En este caso, no hay ningún problema, porque la traducción, además de no tener ningún error gramatical de tirarse los pelos, se ha adaptado a nuestro lenguaje con sus propios giros y así podemos apreciar el enorme sentido del humor que tiene este Flight of the Amazon Queen.







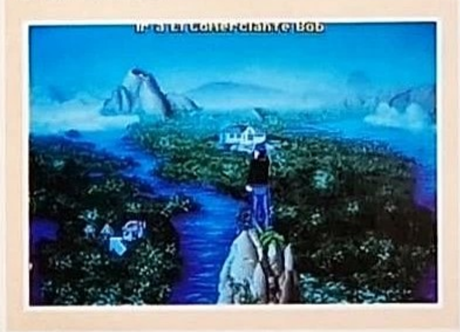
UN TEMPLO LLENO DE TRAMPAS

La aventura tiene las dosis adecuadas de dificultad según vayamos avanzando y es bastante lógica con el uso de los objetos. No encontraremos ninguna utilidad absurda. Pero todo se complica cuando llegamos a un viejo templo perdido en las trampas. La leyenda indica que fueron los propios dioses o seres de otros planetas, según todos los indicios, quienes construyeron ese enorme lugar. Un templo a prueba de ladrones e intrusos y con muchos objetos valiosos en su interior.

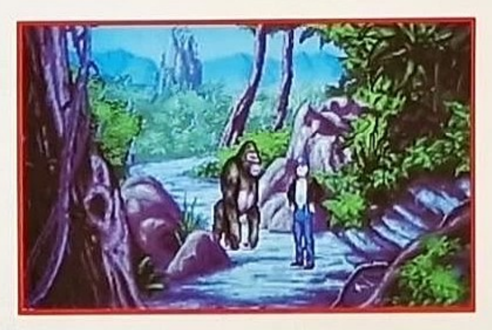


EL PROMONTORIO

Desde esta zona de la selva podemos acceder rápidamente a cualquier lugar de la misma. Una forma eficaz de ahorrar tiempo de viaje porque muchos objetos hay que utilizarlos en lugares muy distantes de donde fueron encontrados.







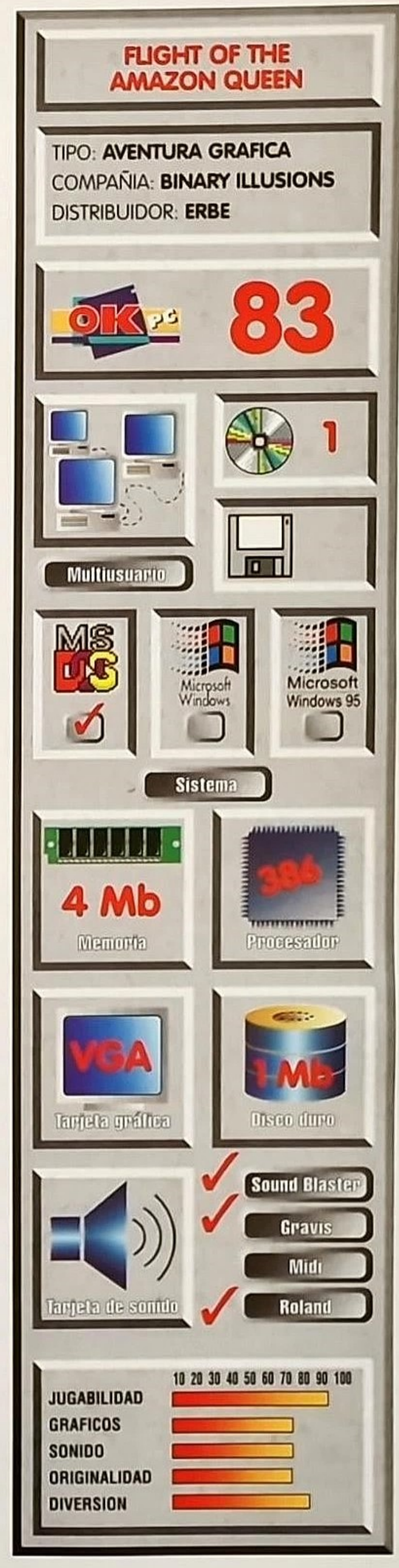
ver" o "empujar" los objetos.

El punto de partida sí es bastante original. Pues nuestro eterno rival, un piloto llamado Anderson, nos ha encerrado en un hotel con una banda de matones dispuestos a liquidarnos en cuanto nos vean. El primer puzzle del juego consiste en disfrazarse de mujer con los elementos adecuados y la verdad es que es muy divertido y algo "atrevido". No obstante, la aventura se ha diseñado con un lenguaje para adultos, sin llegar a escenas pornográficas, aunque alguna se sube "ligeramente de tono". El diálogo con los prisioneros de las amazonas es genial. Ya lo descubriréis.

Los gráficos del juego son los correctos, aunque se echa en falta alguna animación, pero si queremos que *Flight of the Amazon Queen* corra en cualquier equipo 386 los programadores se han ceñido exclusivamente al uso de la VGA con 256 colores. Por el contrario, los efectos sonoros son muy abundantes (de ahí la necesidad de los 4 Mb de RAM), consiguiendo un total "ambiente amazónico".

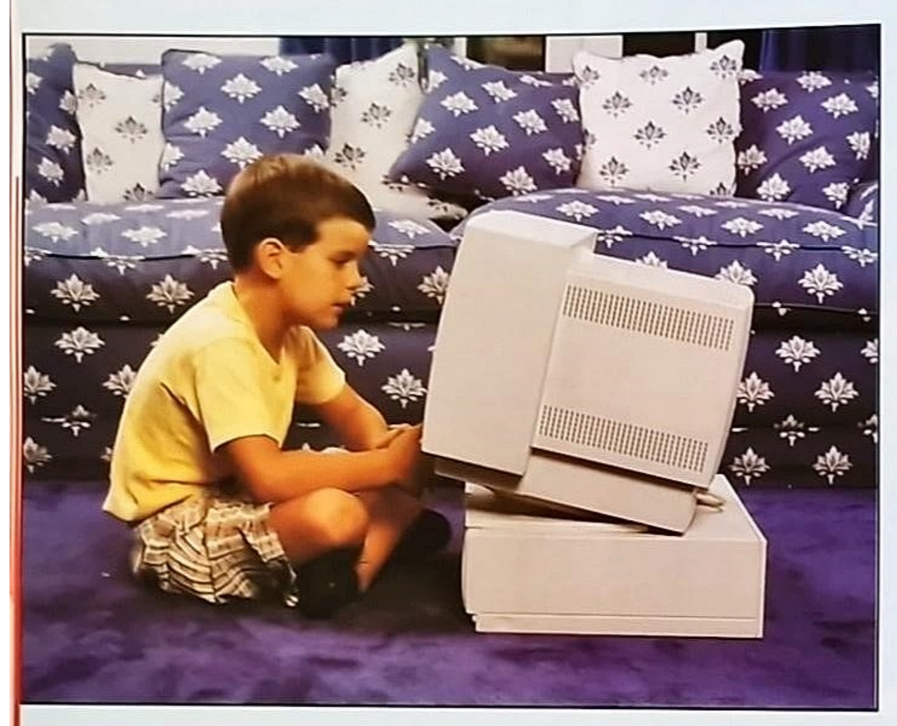
Una aventura clásica de las clásicas para volver a los viejos tiempos.

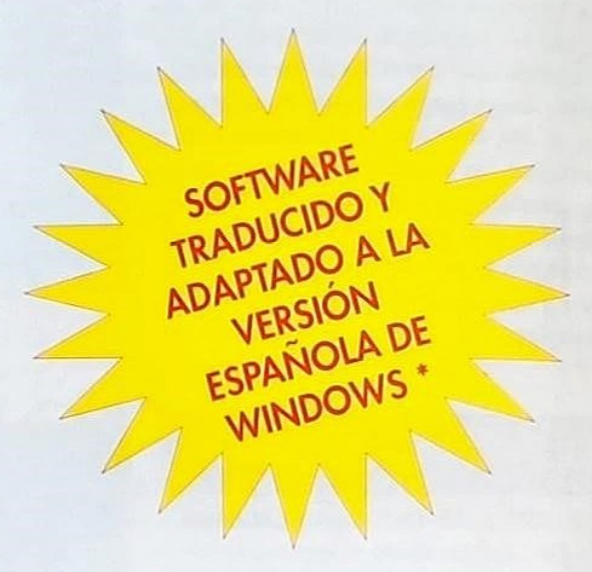
ANGEL FCO. JIMENEZ

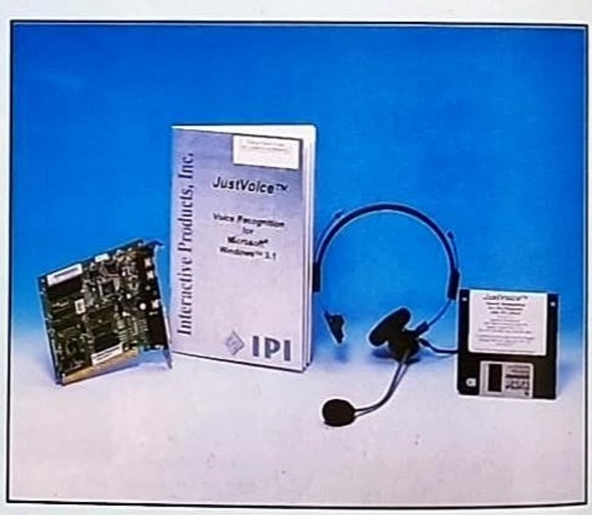


JUST VOICE®

CONTROLE WINDOWS CON SU VOZ







"Nunca fue tan fácil manejar Windows"

- Navegue dentro de su sistema sin tocar el teclado o el ratón (no consume más del 5% de los recursos del PC)
- Ejecute cualquier programa con sólo pronunciar su nombre (eficacia de reconocimiento superior al 98%)
- Agregue nuevas emociones a sus juegos controlándolos con su voz (respuesta instantánea: 0,2 segundos)
- Reciba una confirmación verbal de sus mandatos para mejorar su precisión (definible para cualquier comando)
- Olvídese de una vez de las complicadas combinaciones de teclas que cambian con cada aplicación
- Encadene cualquier número de macros y "salte" a cualquier parte de sus programas con UNA sola orden
- Utilice el mismo comando independientemente de la aplicación, dejando a su PC que haga el trabajo pesado
- Elija o cree sus propios comandos y respuestas. Agregue, edite o borre cualquier comando o vocabulario de sus aplicaciones

... Todo esto, por sólo 34.900 Pta. (+IVA y gastos de envío)

* Software traducido al castellano y adaptado a la versión española de Windows 3.1 y Windows para Trabajo en Grupo 3.11

Sí, deseo pedir **JustVoice**® (Rellene y marque lo que corresponda)
Envíenme ______ unidad/es al **precio especial de 34.900 Pta.** cada una. (IVA y gastos de envío incluidos) exclusivo para los lectores de esta revista (con un ahorro de un 20% sobre el precio original).

OK PC

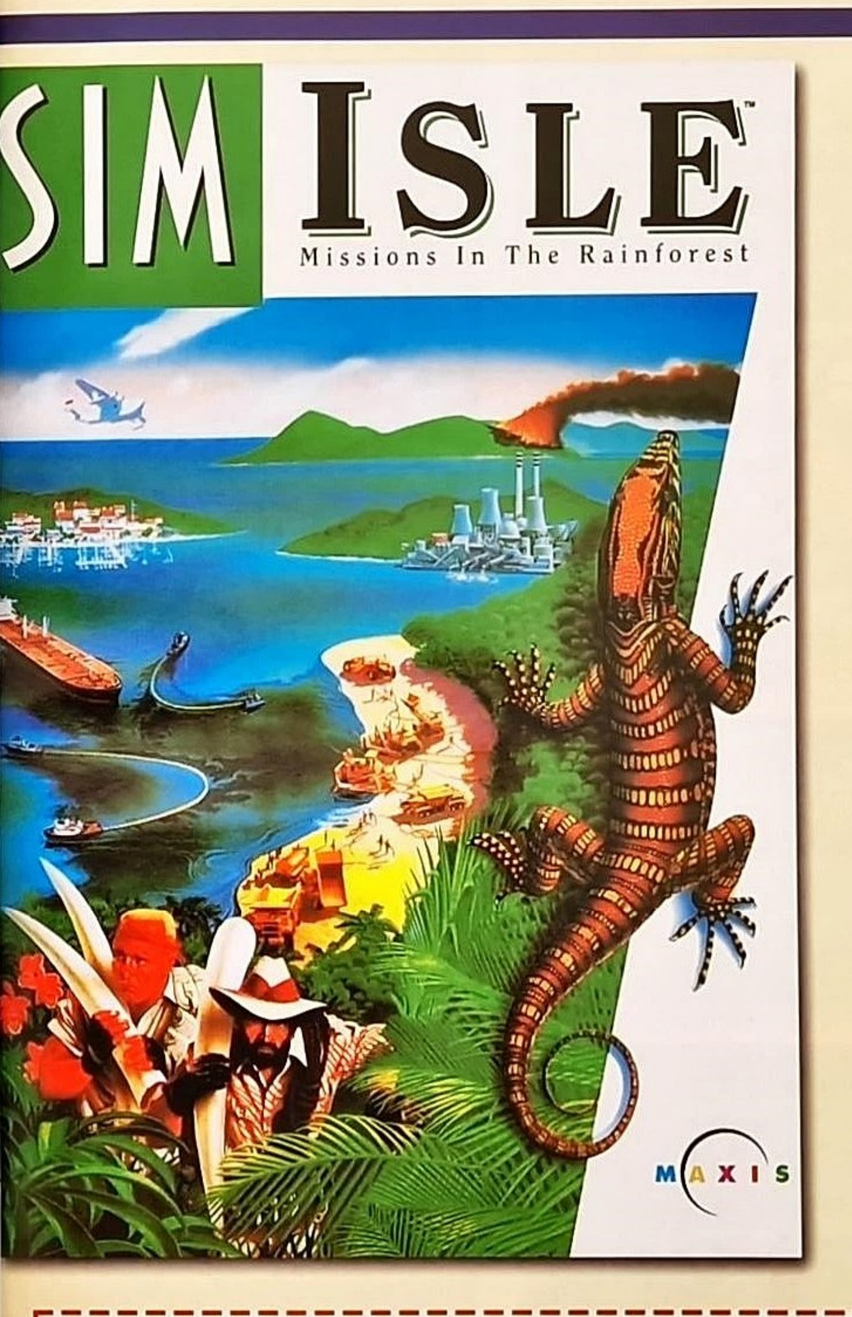
Total pedido: __________ Pta.
Nombre: ____________________
Empresa: ____________ CIF/DNI ________
Dirección: ____________________
Población: ____________ CP: ________
Provincia: ____________________
Teléfono: ____________ FAX: ________

Forma de pago:
❏ Cheque a la orden de Información & Software
❏ Contra reembolso (gastos de 2.000 pesetas adicionales)

Información & Software. C/ Madre de Dios, 2. Chalet 6. 28016 Madrid
Tel.: (91) 345 16 83. Fax.: (91) 359 08 81
Recepción de pedidos y pago: CMC c/ Francisco de Rojas, 5. 4º, 1º. 28010 - MADRID. Telf.: (91) 447 55 53 / FAX.: (91) 447 67 70

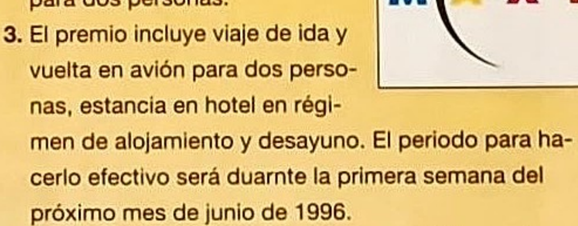
CONCURSO





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista OK PC que envíen esta página debidamente cumplimentada a la siguiente dirección: Editorial Multipress, S.A. C/Alberto Alcocer, 5 1° Dcha, 28036 Madrid, indicando en el sobre: "Concurso *Sim Isle*".
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una cuyo remitente será premiado con un viaje a las islas Canarias para dos personas.



3. El premio incluye viaje de ida y vuelta en avión para dos personas, estancia en hotel en régimen de alojamiento y desayuno. El periodo para hacerlo efectivo será duarnte la primera semana del próximo mes de junio de 1996.
4. Entrarán en sorteo aquellas cartas recibidas antes del día 15 de mayo de 1996.
5. El nombre del ganador será publicado en el número 46 de OK PC, correspondiente al mes de mayo.
6. Este premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o por otro material. Si el ganador del premio no pudiese disfrutar del mismo se extraerá otra carta que quedaría como premiada.
7. La participación en este concurso supone la aceptación sin condiciones de todas las bases. Cualquier circunstancia que se produjera, que no estuviese especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del mismo.

ERBE

CONCURSO SIM ISLE

Erbe Software, S.A. y OK PC te proponen adentrarte en la jungla gracias a *Sim Isle*.

Será muy sencillo, sólo tendrás que contestar correctamente a las preguntas que se te plantean a continuación.

Podrás ganar un fin de semana para dos personas en el paraíso, o en las islas Canarias, que es lo mismo. Así que no pierdas el tiempo, tu sueño hecho realidad te está esperando.

1. ¿Cúal es la isla más grande del mundo?
a. Australia
b. Groenlandia
c. Madagascar

2. ¿Cúantos oceános hay en el mundo?
a. 2
b. 3
c. 4

3. ¿Cúal es el río más largo del mundo?
a. Mississippi
b. Nilo
c. Amazonas

4. ¿Cúal es la catarata más alta del mundo?
a. Niágara
b. Yosemite
c. Angel

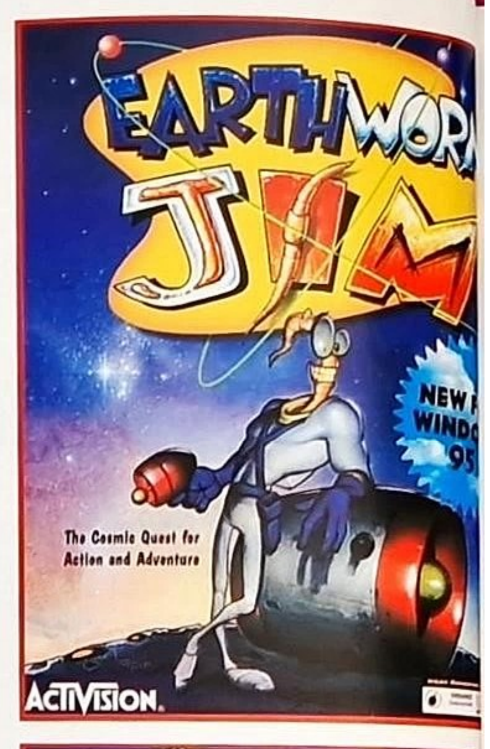
5. ¿Cuál es el monte más alto del mundo?
a. Mont Blanc
b. Everest
c. Kilimanjaro

RELLENAR CON MAYUSCULAS

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Ciudad: ....
Provincia: ....
Código postal: ....
Teléfono: ....

Earthworm Jim

Jim no ha sido siempre el super-mega-gusano que ahora todos conocéis, sino que antes de encontrarse con el traje mecánico que lo hace tan especial, no era más que otro de tantos gusanos de tierra que se pasan toda la vida por debajo de la superficie.



Un gusano muy especial

Sin embargo, la azarosa suerte hizo que uno de los trajes mecánicos que una raza muy avanzada construía cayera de la nave espacial en la que iba, justo cuando sobrevolaba la Tierra, y fuera a impactarse como un meteorito en el terreno por el que Jim estaba arrastrándose ese mismo día. Al oir el golpe, Jim salió a la superficie para ver con horror cómo un cuervo con cara de hambriento se lanzaba a por él en picado. Desesperado corrió en la primera dirección que se le ocurrió para, por suerte, llegar al interior del traje, justo antes de convertirse en el almuerzo de aquel pájaro de mal agüero. Sin saber cómo, activó los mecanismos del traje y, casi instintivamente, sacó la pistola de su cartuchera y le metió plomo al cuervo por todos lados.

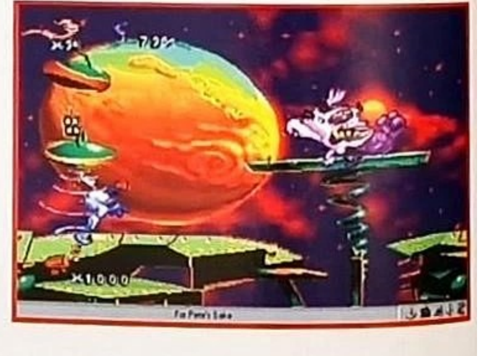












Ahora y ya como superhéroe, Jim va a tener que viajar por toda la galaxia, derrotando a mil y un supervillanos en pos de derrotar a la reina Slug-for-a-Butt y así rescatar a una bella princesa que ha sido raptada por ella.

UN ARCADE TREPIDANTE

Earthworm Jim es, sin duda, uno de los arcades más completos que han aparecido hasta el momento y eso no sólo le ha servido para alzarse con el puesto de mejor juego de plataformas durante su pasada por las vi-

HACIENDO "PUENTING"

Esta es, sin duda, una de las fases más originales de que consta el juego. En ella vamos a tener que vencer a un único adversario a base de empujarle contra las paredes del acantilado, para romperle su cuerda, a la vez que cuidamos, tanto de no romper la nuestra, como de no ser engullidos por un terrible monstruo que hay en el fondo del precipicio.







deoconsolas, que fue completamente arrolladora, sino también ahora en PC, y va a ser, sin duda, uno de los juegos principales de todos aquellos usuarios que dispongan de Windows 95.

Desde las típicas zonas en las que tendremos que ir saltando de plataforma en plataforma, haciendo gala de nuestra habilidad para dar los saltos más espectaculares y enrevesados, hasta fases de carreras en las que, montados en nuestro veloz cohete por medio de un campo de asteroides, vamos a tener que vencer a una gallina galáctica, a la vez que recogemos todas las esferas de energía que podamos y así conseguir un ansiado y escaso "continue", pasando por una curiosa fase en la que haremos una especie de "puenting" en el que tendremos que romper la cuerda de nuestro adversario, a base de golpes, con cuidado de no ser devorados por un enorme bicho que hay en el fondo del precipicio.

EL GUSANO MAS LOCO DE LA GALAXIA



¿Quién iba a decir a Jim que de la noche al día se iba a convertir en un supergusano con poderes fuera de todo lo normal? Gracias a un traje robótico, ahora tiene la posibilidad de hacer cosas que ningún otro gusano podría siquiera soñar.

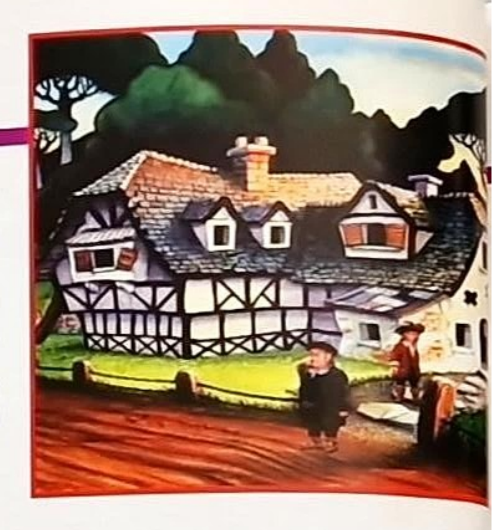
GRAN CALIDAD GRAFICA

Activision no va a dejar de sorprendernos. Primero fue *Pitfall*, también hecho para Windows 95, que ya superaba con creces la calidad que por aquel entonces disfrutaban los juegos de plataformas. Ahora llega *Earthworm Jim*, que le da el relevo a la antigua estrella.

Parece que esta empresa programadora, que ya lleva funcionando desde los ordenadores de 8 bits, se ha tomado muy en serio eso de demostrar que el PC puede competir y, con mucho, superar a las videoconsolas y, la verdad, es que lo están consiguiendo.

CARLOS F.





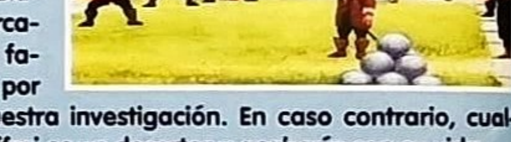
Touche

En la Francia del siglo XVI el honor era más importante que la sangre. Geoffrei es un mosquetero del Rey y su próximo destino es la localidad de Rouen. Allí se producirían una serie de extraordinarios acontecimientos para la vida de Geoffrei.

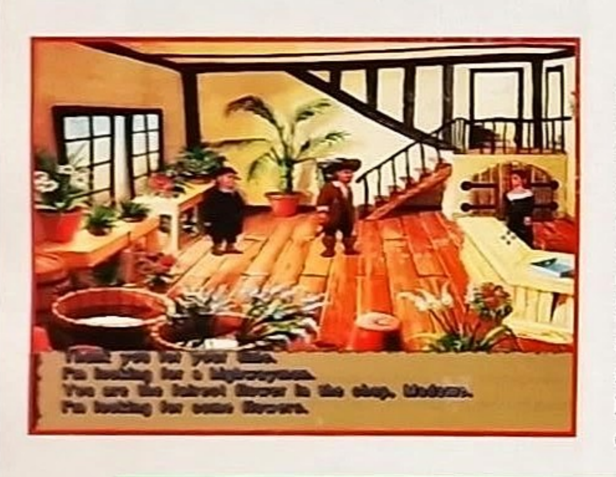
El camino del honor

Pero al llegar esa noche a Rouen descubre a una persona herida mortalmente al lado de la posada. Sus últimas palabras suplican castigo contra sus asesinos y el honor de Geoffrei le promete la venganza. Así empieza *Touche*, una aventura repleta de buen humor, excelentes gráficos y muchos misterios y enigmas que resolver como a todos nosotros nos gusta. Por cierto, el poder de adicción de *Touche* es tan grande que ya ha entrado en mi lista de aventuras favoritas.

LOS MOSQUETEROS



Geoffrei le Brun es uno de los mosqueteros del Rey y eso conlleva necesariamente una total y ciega obediencia a sus superiores. El capitán del acuartelamiento de Rouen es nuestro más cercano oficial y tiene que ser el que nos facilite un pase que nos permita viajar por toda Francia para continuar con nuestra investigación. En caso contrario, cualquier mosquetero pensaría que Geoffrei es un desertor y acabaría con su vida.



VOLVIENDO AL PASADO

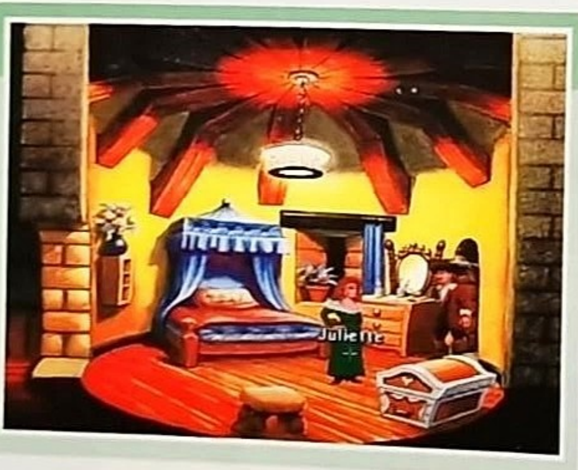
Hacía tiempo que no sabíamos nada de U. S. Gold hasta que *Touche* ha llegado hasta nosotros. Un juego clásico, como en los viejos tiempos del 386; de hecho funciona en él, aunque con un mínimo de 8 Mb de memoria que es una configuración bastante difícil de encontrar. De todas formas, *Touche* tiene todos los adelantos de las nuevas tecnologías como multitud de efectos sonoros y todos los diálogos digitalizados. En la versión española del juego sólo se ofrecerán los textos en castellano, manteniendo los diálogos en inglés.

Pero la gran baza del juego son los gráficos. Realizados en alta definición, su estilo es bastante peculiar y nunca lo



JULIETTE

Como ocurre en la mayoría de las películas de aventuras, en Touche no puede faltar la chica del protagonista: la bella dama Juliette y sus encantos enloquecerán a Geoffrei. Además, su papel en la aventura es vital para llevarla a buen término.





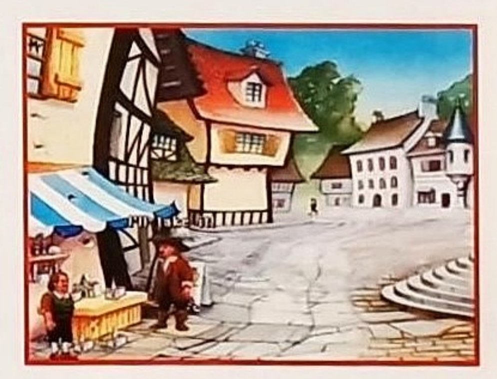
hemos visto en otra aventura de este tipo. Los fondos han sido dibujados a mano para posteriormente ser digitalizados, consiguiendo unas cotas de calidad extraordinarias. Para el movimiento de los principales personajes se han utilizado miles de frames; no es que el movimiento sea muy real, pero sí se ha conseguido un efecto muy particular y divertido, sobre todo en las escenas de combate con espadas.

El interfaz de *Touche* es muy similar a otros juegos. La mayor parte de la pantalla la ocupa la zona de acción, dejándose la parte inferior para el inventario.

En cuanto al uso de los objetos así como los diálogos, sólo tenemos que mover el cursor al lugar deseado y pulsar el botón derecho. Aparecerá un menú con todas las acciones posibles en ese momento. Cuidado con esto, porque es posible que aparezcan nuevas acciones si antes hemos hecho algo que influya en ese objeto. Es decir, si examinamos una hoja de papel y hablamos luego con el capitán, al volver al pulsar sobre la hoja de papel nos encotraremos con examinar y leer.

Touche tiene un grado de dificultad bastante ajustado; de esta forma, nos engancharemos poco a poco a él. No tiene mucho de fidelidad histórica, pues los diálogos están pensados para el ciudadano del siglo XX y dudamos mucho que la gente del XVI pensara de esa forma, pero en lo que es en aventuras y diversión no tiene rival.

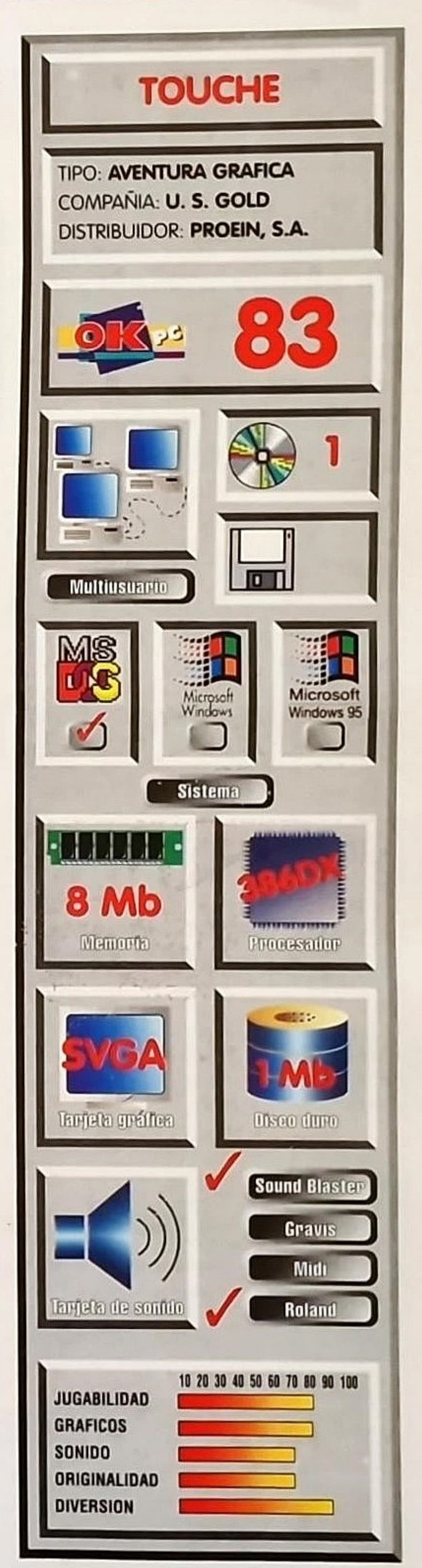
ANGEL FCO. JIMENEZ





ROUEN

Al principio, hay pocas pistas para localizar al autor del crimen. La ciudad es totalmente ajena y sus habitantes sólo se ocupan de sus negocios y vida personal. Unicamente las monedas de plata españolas son el único indicio que nos puede conducir a los culpables, aunque, si haces las preguntas adecuadas en el momento y lugares oportunos, puedes recibir una satisfactoria respuesta. Eso sí, no olvides que estamos ante una aventura tradicional y tendrás que ayudar a los ciudadanos en sus problemas cotidianos.



Police Quest: Swat

La quinta parte de *Police Quest* se descuelga del cuerpo de policía normal y corriente, los típicos patrulleros de las películas. Los SWAT, la élite de la élite, son su objetivo.



Pertenecer a los mejores

Como es conocido por todos, Sierra es una de las compañías que más dedicación y esmero dedica a cada uno de sus juegos. Así que cuando decidieron el diseño de un nuevo juego de la serie *Police Quest* y se decantaron por los SWAT, el diseñador elegido para el juego fue nada más ni nada menos que el jefe de policía Daryl F. Gates, uno de los fundadores de los auténticos SWAT en los años 60.



El juego se aleja bastante de la imagen que tenemos de los cuerpos especiales. Más bien se trata de cómo ven ellos la vida, sobre todo en las fases de entrenamiento. Pero también hay mucha acción, ya que en las fases de aventura debemos ir a cumplir las distintas misiones en escenarios reales, con un buen número de enemigos para detener o liquidar según sea su resistencia.

ESCENARIOS NATURALES

SWAT es bastante espectacular, pues todos los escenarios han sido rodados en las cercanías de Los Angeles y en las propias instalaciones de los SWAT; nos imaginamos que, gracias al Sr. Gates, es posible que conozcamos los medios con los que trabajan estos policías.

ENTREVISTA A LOS AUTENTICOS

En la sala de conocimientos teóricos, la primera que aparece en el juego, disponemos de un vídeo con entrevistas grabadas a auténticos miembros de SWAT. Estos son oficiales que demuestran que su trabajo no es como las películas de Hollywood, con tiros por todas las direcciones. El uso de las armas está muy limitado, pero gozan de una "licencia para matar" en algunas ocasiones. Otro dato importante: no hay que ser un Rambo para pertenecer a los SWAT. Sólo un duro entrenamiento a todos los niveles nos hará ser un buen policía. Este es precisamente el objetivo del juego.

En gráficos, *SWAT* es bastante bueno por lo que puedes deducir al ver las pantallas. Las secuencias de vídeo no se ralentizan, incluso en los lentos 486 a 33 Mhz. Otra cosa es el interfaz del usuario que es bastante complicado y poco intuitivo. Dado que existen muchas escenas de aventura de diferente estilo: prácticas de tiro, descubrir pistas, realizar alguna misión, etc., este interfaz cambia constante-



LA VIDA DE UN SWAT

A diferencia de los demás títulos de la serie Police Quest, SWAT se centra en las experiencias cotidianas de uno de los miembros de este cuerpo especial. Tomando el papel de un novato en el cuerpo, iremos descubriendo cada una de las facetas de este peligroso y fascinante oficio. Pertenecer a la élite de la policía americana no es muy gratificante en muchos momentos.

mente y pasaremos algún tiempo hasta que nos acostumbremos a todas las posibilidades, que son muchas.

Si el juego falla en jugabilidad, no ocurre lo mismo con la adicción, pues todo se presenta de una forma bastante lineal pero muy sugerente y, como es normal en las aventuras de Sierra, cuando te encuentras un problema, no puedes dejar de dar vueltas a la cabeza hasta que lo hayas resuelto.

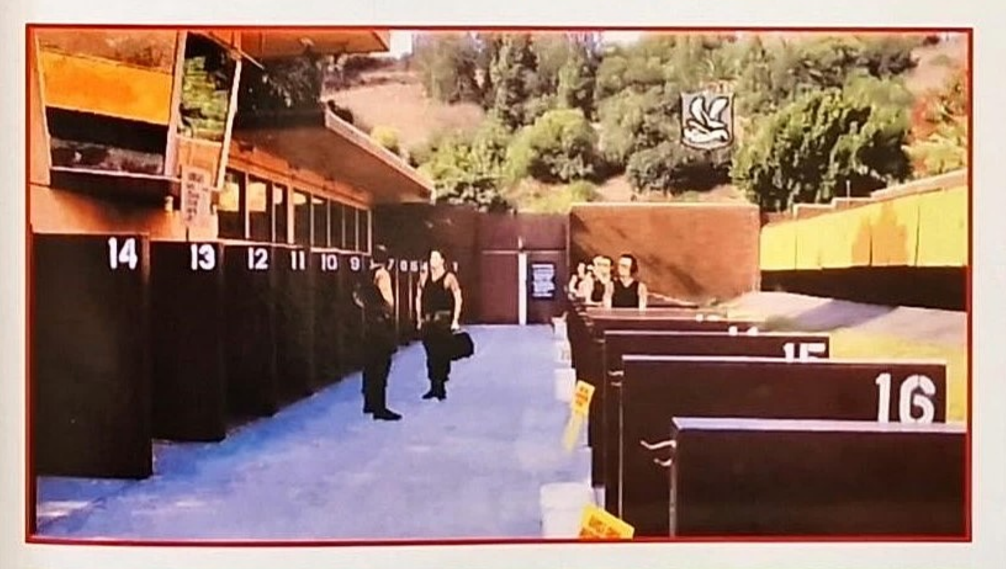
En resumen, una aventura difícil, muy bien documentada, con mucha acción y que nos invita a conocer lo dura que puede resultar la existencia de un miembro de los SWAT.

ANGEL FCO. JIMENEZ



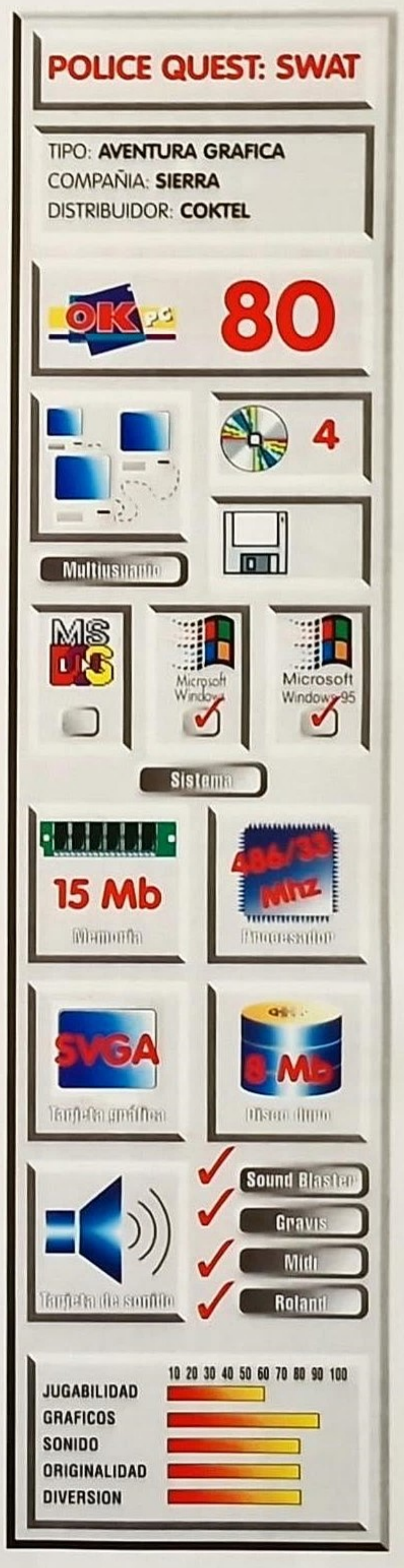






ARMAS Y MAS ARMAS

Este juego de "policías y ladrones" se caracteriza por el elevado uso de la violencia que contiene. En SWAT debemos conocer al dedillo las características de nuestro armamento; el manual incluye una guía táctica sobre fusiles de asalto que nos servirá como referencia en los entrenamientos. Hay que superar estos entrenamientos para participar en las misiones reales.



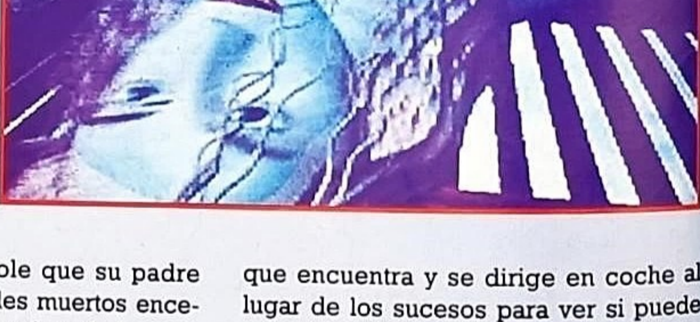
D La joven Laura se va a enfrentar, sin saberlo, a la más espeluznante y macabra aventura que, solamente la poderosa mente de un enfermo psicópata con poderes sobrenaturales puede crear, haciendo que sea tan real como la vida misma.



El hospital maldito

Una lluviosa noche, en la que el clima no invita a salir ni tan siquiera a la esquina de la calle, es el momento perfecto para que todo lo sobrenatural que existe en nuestra realidad se desate. En uno de los más prestigiosos hospitales de Norteamérica está sucediendo en estos momentos uno de los sucesos más lamentables de la historia de la medicina. Uno de los doctores más condecorados y con más fama del país, debido a sus increíbles intervenciones en enfermos terminales a los que salvó la vida, parece que se ha vuelto loco de repente, dejando como rehenes a todos los compañeros de trabajo que, como él, estaban de guardia por si surgía alguna urgencia que atender. La policía está a las puertas del edificio, pero se encuentra sujeta de pies y manos, ya que no tienen ninguna posibilidad de entrar en el complejo sin poner en sobrealerta al maníaco asesino.

El teléfono suena incesantemente en la casa de Laura. ¡Por Dios, son las tres de la mañana! ¿Quién puede llamar a estas horas?



Medio adormilada, recoge el auricular para llevarse la sorpresa de que es la policía diciéndole que su padre tiene rehenes y posibles muertos encerrados en el hospital donde trabaja.

Sin pensárselo dos veces, se incorpora en la cama, se viste con lo primero que encuentra y se dirige en coche al lugar de los sucesos para ver si puede solucionar algo y así, sin saberlo, se va a meter en una de las aventuras más sobrecogedoras a las que ha podido enfrentarse jamás.

Una experiencia d-finitiva

MISTERIO EN PRIMERA PERSONA

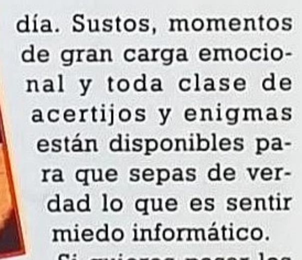
En *D*, nosotros controlamos a Laura, la hija del doctor que extrañamente se ha

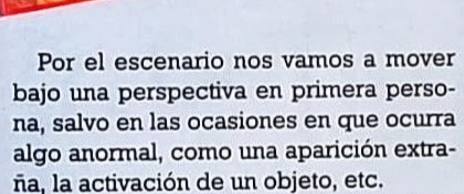






convertido en un maniático asesino y vamos a tener que introducirnos en el hospital para intentar resolver esta situación, sin embargo, y casi sin poder evitarlo, nos vamos a encontrar en un mundo paralelo, creado por la mente de nuestro padre, en el que cada lugar es un peligro diferente.





Por el escenario nos vamos a mover bajo una perspectiva en primera persona, salvo en las ocasiones en que ocurra algo anormal, como una aparición extraña, la activación de un objeto, etc.

Al igual que en las aventuras de toda la vida, vamos a tener que ir recogiendo objetos de diversa índole para, a continuación, usarlos de una manera exacta, de forma que podamos continuar con la aventura.

DESDE OTRO PUNTO DE VISTA

Acclaim vuelve a sorprendernos con esta tétrica aventura en la que lo sobrenatural está a la orden del día. Sustos, momentos de gran carga emocional y toda clase de acertijos y enigmas están disponibles para que sepas de verdad lo que es sentir miedo informático.

Si quieres pasar los mejores “malos” ratos de tu vida, *D* es sin duda tu opción más aconsejable.

CARLOS F. MATEOS

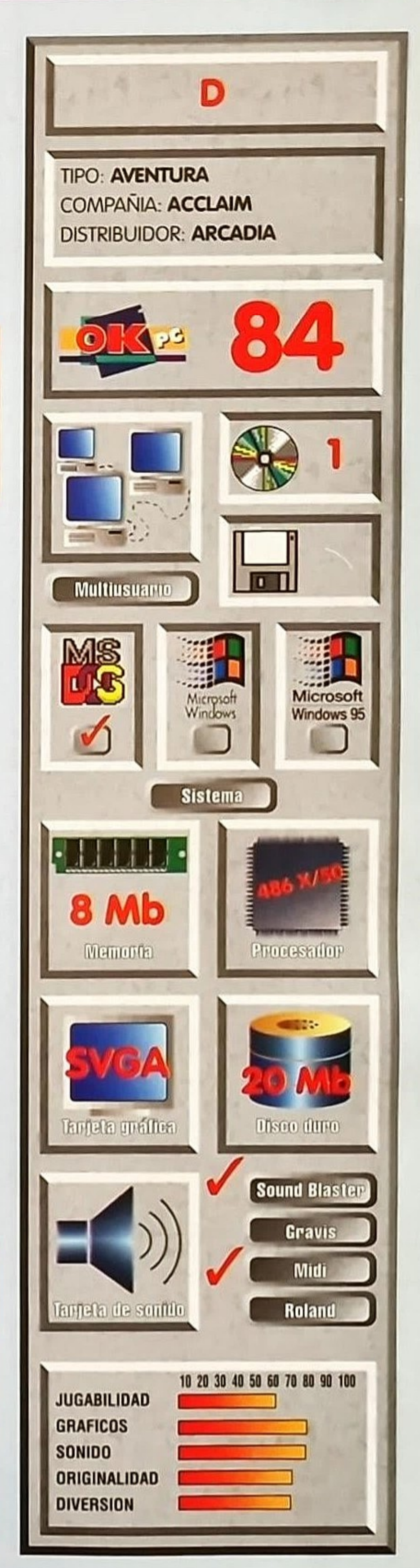
Sólo para estómagos fuertes





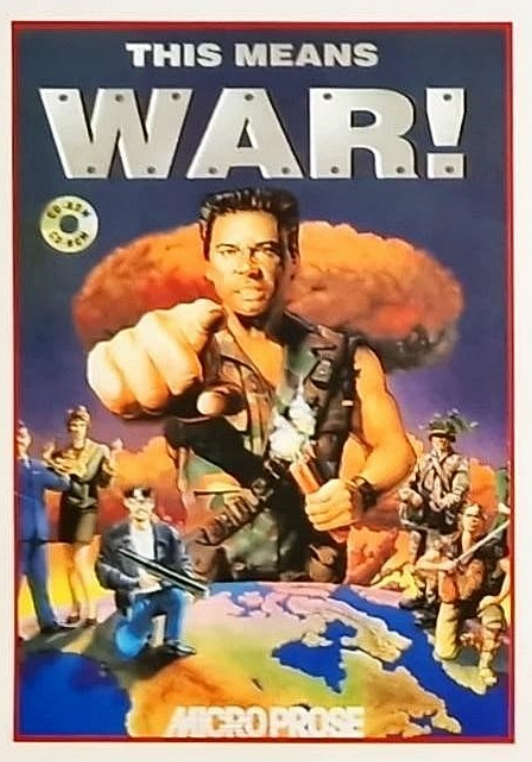
ESCENAS ESPELUZNANTES

Como en las mejores películas de terror, en D vamos a tener la oportunidad de presenciar gran número de escenas muy fuertes de contenido en las que veremos cadáveres emparedados, hombres atravesados por una cama de pinchos, etc.



This Means War

Nos encontramos en el año 12 de una nueva era que precisamente no se caracteriza por su amor a a la paz. Todo lo contrario, las guerras se suceden constantemente y el número de muertos aumenta, al igual que lo hace la tecnología.











Planes de conquista

El gran éxito de títulos como Command & Conquer o Warcraft (su segunda parte ya ha salido en EE.UU y Europa) ha propiciado una cascada de títulos que actualmente se encuentran en fase de preparación, pero This Means War de Microprose ya está disponible en nuestro país.

Los amantes de este tipo de juegos saben muy bien lo que es unir la estrategia con la más pura acción. This Means War pertenece efectivamente a este tipo, pero su balanza se inclina más hacia el lado de la estrategia, ya que las unidades de combate (soldados, armamento ligero, tanques, etc.) tienen más opciones de respuesta armada y contraataque.

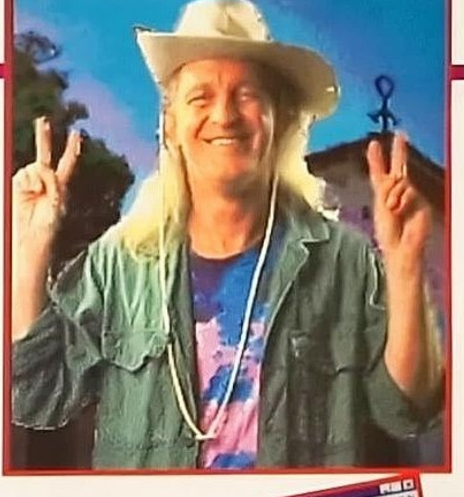
CAMPO DE BATALLA

This Means War se caracteriza asimismo porque no nos enfrentamos con un enemigo único, sino contra un buen número de ellos. Cada uno tiene su propia filosofía sobre el arte de la guerra y algunos gozan de una mayor tecnología que otros. Nosotros los iremos combatiendo según el nivel del contrario, pues, desde el principio, contamos con las mismas armas que los otros. Sólo en algunos casos tendremos algunas desventajas técnicas, por lo que habrá que echar mano de la mejor táctica.



NUEVAS TECNOLOGIAS

Según vayamos cumpliendo las misiones, nuevos aparatos e instalaciones aparecerán en nuestro menú de opciones. Normalmente, se adaptan a las características de los escenarios que vayan apareciendo y de la dificultad de los mismos, es decir, cuando nos ataquen tropecientos soldados enemigos ya podemos construir tanques.



BANDA SONORA

La música se ha vuelto muy importante en los juegos de ordenador. De hecho, las bandas sonoras de algunos juegos no tienen nada que envidiar al cine como es el caso de This Means War. Una amplia selección de música de todo tipos (bélica, rap, rock) te mantendrá en acción durante el transcurso del combate. Es muy aconsejable utilizar Smartdrive para optimizar el uso del lector de CD-ROM, ya que lee las pistas de audio constantemente.



El manejo de este juego es complicado en un primer momento, pero resulta muy intuitivo cuando estamos bajo Windows 95, ya que el botón derecho del ratón nos conduce a una serie de atajos que agilizan bastante el proceso de construcción de edificios y manejo de unidades. Por cierto, para la construcción de los edificios necesitaremos de la ayuda de un ingeniero que debe ser entrenado en los centros de control y barracas, al igual que los soldados. Para que la "producción" de estas unidades sea rentable necesitaremos que todos los recursos y rendimiento de los edificios esté al 100%. Las centrales de energía, minas, refinerías... nos ayudarán en estas tareas, pero deben estar muy vigiladas para evitar los ataques enemigos, ya que son sus objetivos básicos en cada misión como igual que los nuestros.



Un buen juego de estrategia con una banda sonora de aúpa y unos gráficos que podían haber sido mejorados. En cambio, el diseño de los distintos escenarios es bastante acertado, ya que obligan a echar mano de la más pura estrategia antes de un ataque a ciegas, que podría resultar demasiado peligroso.

ANGEL FCO. JIMENEZ

SNARK HUNTER

Un juego muy parecido al conocido Doom, que en su interior guarda el virus informático más devastador que se haya creado. Es culpable de la destrucción de todos los bancos de datos y la causa de una guerra total que desvastó el planeta. Ahora es necesaria la reconstrucción de una nueva sociedad, aunque sea a través de la guerra.





Gabriel Knight II

Dicen de este juego que provoca miedo. Que sus misterios nos helarán la sangre y la CPU del ordenador se fundirá para siempre en los momentos de máximo clímax. ¿Qué habrá hecho Sierra?



La sombra del hombre lobo



No sé. A lo mejor es el nacimiento de un nuevo género y *Gabriel Knight II* sea el primer juego real de las aventuras gráficas de terror. Realmente, ha habido muchos juegos que provocaban varios sustos a lo largo de su desarrollo, pero éste consigue que nos metamos en la piel del protagonista y que vivamos un "thriller" donde los asesinatos se mezclan con lo sobrenatural.

De lo sobrenatural tiene una larga experiencia Gabriel. Precisamente en su primera parte, Gabriel tiene una amarga experiencia con uno de los más poderosos demonios del ritual vudú. Todo acaba felizmente y Gabriel se convierte en un auténtico "cazador de las sombras", tal como lo fueron sus antepasados gracias a la ayuda de un misterioso talismán, que, por cierto, también será de gran utilidad en esta nueva aventura.

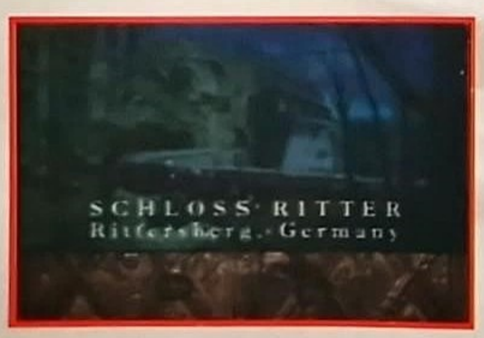
INTRIGA EN ALEMANIA

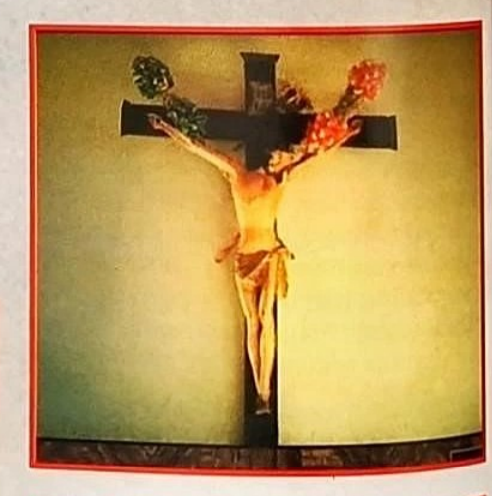
La acción del juego transcurre principalmente en las cercanías de Múnich. En los ambientes rurales todavía se cree en la existencia de los hombres-lobo y, pese a la desaparición de algunas personas, sobre todo niños, la policía no cree que haya sido por la actuación de algún licántropo. Gabriel tendrá que moverse por diversos ambientes de la Alemania de hoy en día para encontrar nuevas pistas.

LOS LICANTROPOS

Así se conoce también al hombre lobo. Donde vive Gabriel ahora, en una pequeña población cerca de Múnich, han sucedido una serie de horribles asesinatos que, según algunos indicios, presenta a los auténticos lobos como culpables, pero la sabiduría popular cree que el verdadero culpable es el hombre lobo. Gabriel entrará en un intriga que viene desde hace mucho tiempo, cuando gobernaba el Rey Loco. ¿Tendrá al-









LAS ULTIMAS TECNICAS DE HOLLYWOOD

Al igual que ocurriera con Phantamasgoria, se ha utilizado masivamente la técnica del "fondo azul" con los actores y su interacción con los escenarios del juego. Se diferencia del anterior en que todos los escenarios son reales. Para ello, el equipo de producción se pasó bastantes meses buscando localizaciones para el juego. Sin duda, nos encontramos con el juego más "cinematográfico" que haya creado Sierra.

guna relación todos estos hechos con el monarca? La introducción del juego presenta la quema de un conocido hombre lobo del siglo XVIII, mientras un niño veía angustiado su muerte en el lobo. Mucho nos tememos que aquel espíritu demoníaco comió el alma del niño.

El fin de tal sufrimiento es la misión que debe cumplir cuanto antes Gabriel. A modo de un detective privado y en un país que todavía no conoce demasiado bien, debemos investigar cualquier objeto que encontremos y no dejar de lado ninguna pantalla.

Manejar el juego es bastante fácil, lo complicado es su resolución porque se ha aumentado considerablemente la dificultad del mismo. Pero lo que es en cuestión de técnica, sólo echadle un vistazo a la valoración del cuadro. *Gabriel Knight II* promete y cumple.

Uno de los aspectos más curiosos es la transformación del personaje. Si en la primera parte el protagonista es un gráfico animado, aquí se convierte en todo un actor que sabe incorporar a la personalidad de Gabriel muchas facetas nuevas. Gabriel Knight ahora parece una persona con más problemas que nunca y que se ahoga en un vaso de agua ante estos. De todas formas, nunca dejará de investigar y aunque parezca un escritor de fantasía fracasado, ante los demonios "reales" siempre ha sido un valiente.

En fin, un estupendo juego que, tal vez, marque una nueva época en la trayectoria de Sierra. La utilización de las técnicas del cine para las aventuras gráficas es un hecho que nadie puede parar.

ANGEL FCO. JIMENEZ





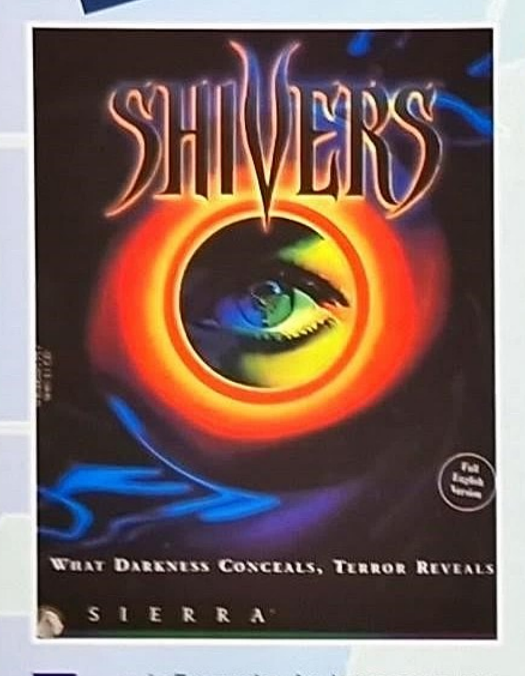


INTERFAZ SENCILLO

Es de agradecer que el interfaz de estas aventuras se vaya mejorando gradualmente. Ha desaparecido el clásico menú de opciones e incluso el cursor ha dejado de tomar un montón de formas distintas. Sólo es cuestión de apuntar a cualquier zona de la pantalla y si el cursor se convierte en una daga ¡lo hemos encontrado! Lo que pasa es que el desarrollo de Gabriel Knight II es muy lineal, así que es necesario efectuar siempre una serie de acciones anteriores para llegar a nuevas zonas.







Shivers

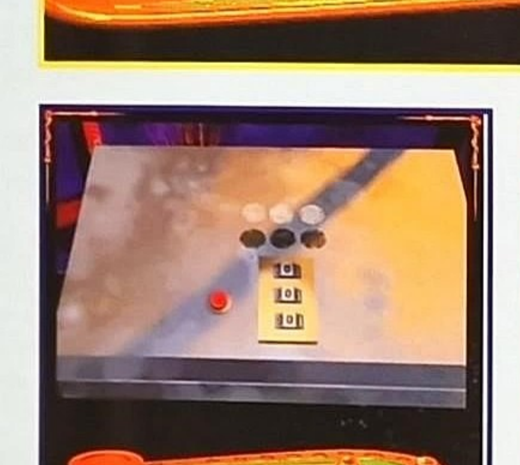
Un museo dedicado a las ciencias ocultas es el escenario de este juego. A base de puzzles y otros enigmas nos adentraremos en un mundo dominado por el terror.

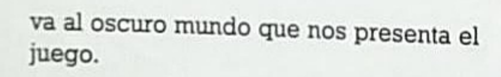
Miedo al ingenio

La influencia de juegos como *The 11th Hour* o *The 7th Guest* es bastante clara en el último producto de Sierra. Pues prácticamente se basa en lo mismo: un buen juego de puzzles y un argumento que raya en lo terrorífico. Por lo tanto, no podemos decir que la originalidad sea una de las características de este juego. En cambio, *Shivers* destaca por sus excelentes gráficos donde se han empleado a fondo muchas técnicas de tratamientos de texturas para dar forma a sus asombrosos escenarios y paisajes.

La historia empieza cuando se cierra la verja de un tenebroso museo dedicado a las ciencias ocultas y debemos escapar lo más rápidamente posible de él. Tras unos primeros instantes de duda, nos decidimos a explorar los alrededores del museo. La puerta está cerrada pero puedes estar seguro de que ése no es el camino para entrar. Una pequeña pista: acciona el interruptor al lado de la verja y aparecerá un número dentro de la gárgola. Ese número es el que te lleva al oscuro mundo que nos presenta el juego.



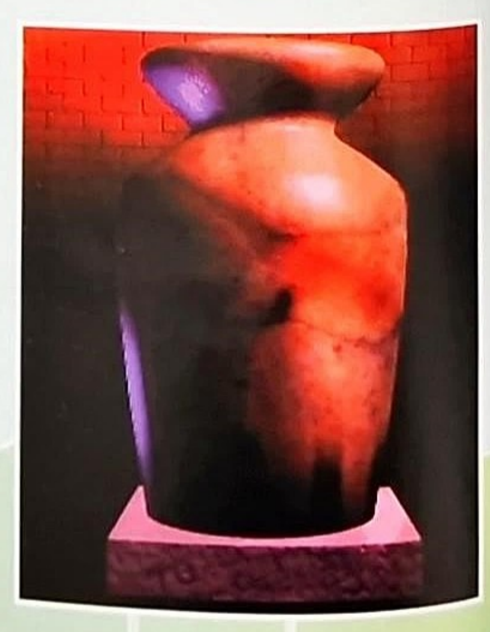






ENIGMAS

Una vez llegado el momento de la exploración de los diferentes lugares y la resolución de los puzzles, nos damos cuenta de que el desarrollo del juego es un poco lento. Esto no importa cuando resolvemos puzzles porque es precisamente tiempo lo que más necesitamos para pensar, pero cuando vamos de un lado a otro, el programa se desenvuelve lentamente; tal vez, pretenda que observemos los cuidados y excelentes gráficos para descubrir alguna pista; en ese caso, se lo agradecemos.



SIN PERDER DE VISTA

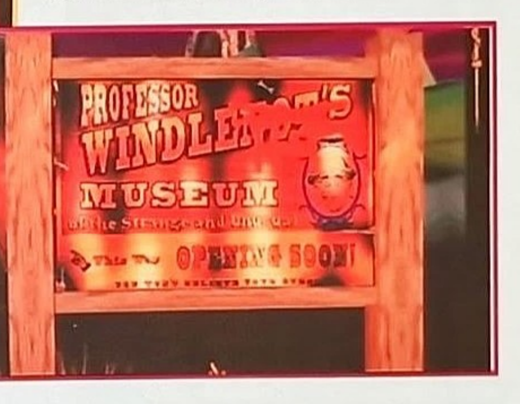
Si la principal característica de este juego es la resolución de los diversos puzzles, donde más nos "vamos a dejar los ojos" es a la hora de encontrar los diversos elementos que nos darán pistas para resolverlos. No dejes ningún rincón por explorar porque incluso los dibujos más insulsos de las paredes te pueden ayudar a acabar tu tarea.

Para los que hayan jugado a otros títulos de este tipo, algunos puzzles les serán familiares. La mayoría son totalmente nuevos y proclives a que nos quedemos atascados con ellos durante varias horas y no podamos pensar en otra cosa más que en resolverlos. Lo que queremos decir es que *Shivers* es enormemente adictivo y la resolución de un enigma sólo hará que nos movamos unas cuantas pantallas más hasta encontrar un nuevo obstáculo.

De todas formas, y una vez que hayamos avanzado bastante en el interior de *Shivers*, aparecerán fantasmas y todo tipo de espíritus con el noble propósito de que nos unamos a su club eternamente. Para combatirlos debemos recoger una serie de objetos a lo largo del museo hasta llegar al combate final contra el ente que dirige este lugar de pesadilla. Los programadores han creado una rutina aleatoria con el propósito de que ningún juego sea idéntico a otro. Así que atentos a las sorpresas que nos preparan en forma de puzzle o fantasmista.

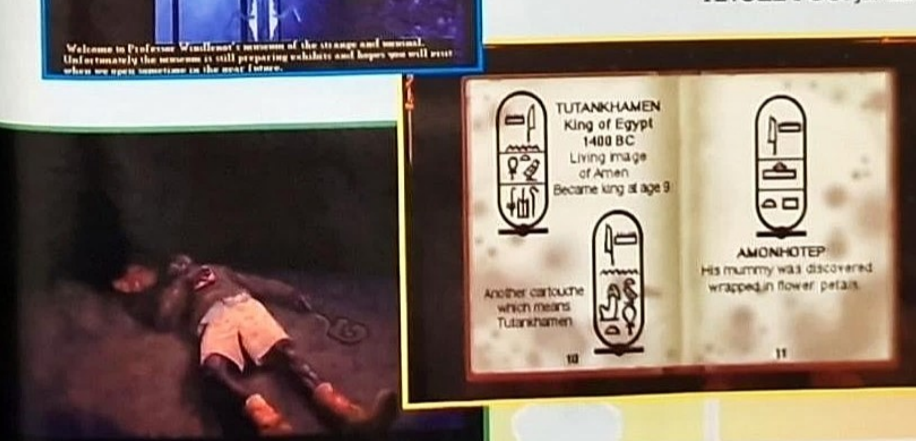
TERROR Y MISTERIO

Shivers es una historia de terror al estilo de las películas de miedo dirigidas a un público adolescente. El protagonista es un joven abandonado por sus amigos en un museo bastante tenebroso. Habrá sangre, fenómenos extraños y unos cuantos espíritus para asustar al personal.



Shivers es un producto exclusivo para Windows tanto para la versión 3.1 o Windows 95. Tiene un tratamiento gráfico excelente que, aunado a unos ocurrentes efectos sonoros, y pese a su desarrollo algo lento, nos hará pasar buenos ratos a los que somos aficionados a las historias de terror.

ANGEL FCO. JIMENEZ

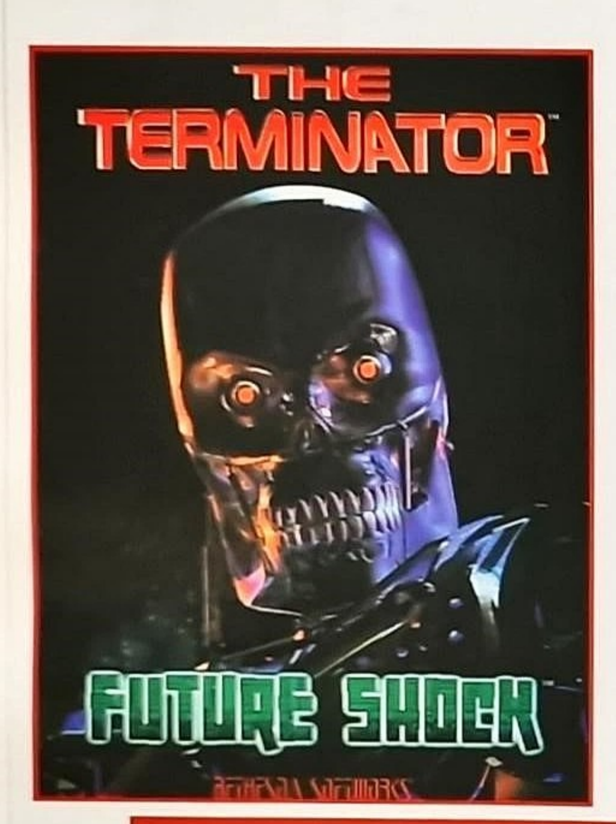




Terminator: Future Shock

Un futuro muy oscuro se cierne sobre la humanidad, que ha pasado a ser una de las especies con mayor peligro de extinción de toda la historia, y la causante de esta situación ha sido una computadora con inteligencia propia, creada por los mismos hombres.

Cuando la máquina dominó al hombre



Al igual que en la genial película de ciencia-ficción de nombre *Terminator*, la acción transcurre en Los Angeles a comienzos del siglo XXI cuando Skynet, la hipercomputadora creada por el hombre con inteligencia propia ha decidido que aquel que la ha fabricado es prescindible y, controlando todas las fábricas de maquinaria, comienza una producción en serie de los *Terminator*, un nuevo instrumento de guerra, con apariencia externa de hombre, pero que internamente es un robot de increíbles prestaciones y capaz de asesinar sin pestañear, ya que para eso ha sido construido.

Sin embargo, en el otro lado, existe un personaje llamado John Connors que dirige al grupo de la resistencia. Tú formas parte de esa pequeña organización y tu misión va a ser llevar a buen término una serie de objetivos que pueden encender una llama en la posibilidad de supervivencia de la raza humana.









POR TIERRA Y POR AIRE

Al igual que en la película, donde nos atacaban unas impresionantes aeronaves armadas con láseres de gran calibre, aquí también lo van a hacer. Para poder defendernos de sus arremetidas, vamos a tener la posibilidad de mirar hacia arriba y así podremos dispararles con todo lo que tengamos.



LUCHANDO CONTRA UN TERMINATOR

Gracias a *Terminator: Future Shock* vamos a tener la posibilidad de descubrir lo que en verdad sufrían los protagonistas del filme a la hora de enfrentarse a ese engendro mecánico, ya que aquí son igual de mortales o más incluso. Las armas van a ser muy numerosas y todas reflejo de las usadas en *Terminator*.

Totalmente inspirado en la película

Una de las novedades más sobresalientes que incluye este título es que además de realizar misiones a pie, vamos a tener la posibilidad de gobernar una serie de vehículos, cada uno con sus características propias, pero, eso sí, armados y blindados hasta la última tuerca para que nos puedan servir bien en nuestra misión y poder así regresar con vida a la base de la resistencia.

ESCENARIOS MUY CONSEGUIDOS

Ese ha sido uno de los apartados más cuidados a la hora realizar *Terminator: Future Shock*, ya que el diseño de los escombros, casas derrumbadas, zonas repletas de esqueletos y cadáveres, calles centrales de lo que antaño era la prestigiosa ciudad de Los Angeles, ha sido realmente fiel a los originales.

A partir la sensación de peligro que nos dio la película mientras los protagonistas luchaban contra la imparable máquina de guerra, la vamos a poder sentir nosotros en nuestra piel.

CARLOS F. MATEOS







A BORDO DE VEHICULOS

Esta es una de las novedades que incluye Terminator: Future Shock con respecto de los demás juegos del estilo. En diversas fases vamos a manejar una serie de vehículos, armados perfectamente, con los que tendremos que infiltrarnos en zonas protegidas por los Terminator.







Sea Legends

La época dorada de los piratas transcurrió en el siglo XVII con grandes y crueles corsarios que pusieron en jaque a todas las potencias europeas. Ahora tú tienes la oportunidad de vivir una estupenda aventura en el Caribe. El éxito dependerá de ti.

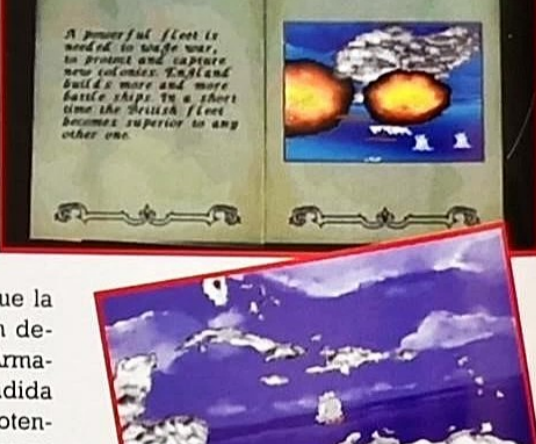




Aventuras en Alta mar







Transcurre el año 1667 y tu padre se siente orgulloso de que la Armada de su Majestad te haya encargado una misión en el Caribe. Tu nombre es Richard Gray y deberás ponerte al mando del gobernador inglés Sir Archibald Baily.

Te encuentras en la época en la que la poderosa corona española está en declive, tras la derrota de la famosa Armada Invencible en el año 1588, hundida por los elementos. El resto de las potencias se encuentran también inmersas en numerosas guerras que hacen que ser un pirata chaquetero en el Caribe sea lo más rentable.

TU ELIGES

Puedes seguir sus órdenes al pie de la letra y ponerte al mando del gobernador inglés del Caribe o revelarte y transformarte en un pirata a la menor oportunidad. Piratas tan famosos como Henry "Cruel" Morgan o Anri Gramond demuestran que la piratería fue rentable en esta época, así que no lo dudes, si quieres disfrutar de una trepidante vida llena de emociones.

El juego está perfectamente ambientado en la época del siglo XVII. Existe una gran cantidad de barcos dispuestos para surcar los mares del Caribe. Cada puerto está personalizado en dibujos y personajes e incluso se puede disfrutar del amanecer y anochecer en las ciudades y el mar. Un detalle muy simpático es que al entrar en las iglesias y confesarte es cuando se guar-

LUCHA POR PODER



Si realmente quieres llegar a acumular fama y fortuna, tendrás que ser muy diestro con la espada. Abordajes, ataques a ciudades, peleas callejeras y un sinfín de rivalidades están a la orden del día, así que practica y... al abordaje.

dan las partidas. Existe un buen número de animaciones en dibujos animados a pantalla completa que harán las delicias de todos.

La instalación de *Sea Legends* es totalmente personalizable y se puede seleccionar entre varias opciones como ya es habitual. Lo original en este aspecto es que nos ofrezca la posibilidad de decir exactamente el tamaño de disco duro que queremos ceder al juego.



DOS TIPOS DE JUEGO

Como ya he comentado, la forma de jugar se deja totalmente abierta. Se puede jugar como un comerciante con grandes galeones y algún barco de defensa e ir haciéndote rico con la venta de mercancías, se puede ser un leal servidor militar de su Majestad e ir cumpliendo las misiones que nos encomienden o te puedes convertir en un cruel pirata al mando del mejor postor. Por supuesto, también puedes ir cambiando de idea, aunque no esperes que te dé la mano un gobernador al que acabas de machacar.





La mejor forma de ir avanzando en el juego es ir consiguiendo una buena flota de barcos y una considerable cantidad de marineros, artilleros y soldados, así como ser todo un caballero con los gobernadores y las damas que te irás encontrando.

En resumen, *Sea Legens* es un estupendo juego de piratas que mejora con creces la vieja idea del famoso *Pirates Gold* y que encantará por su calidad gráfica.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









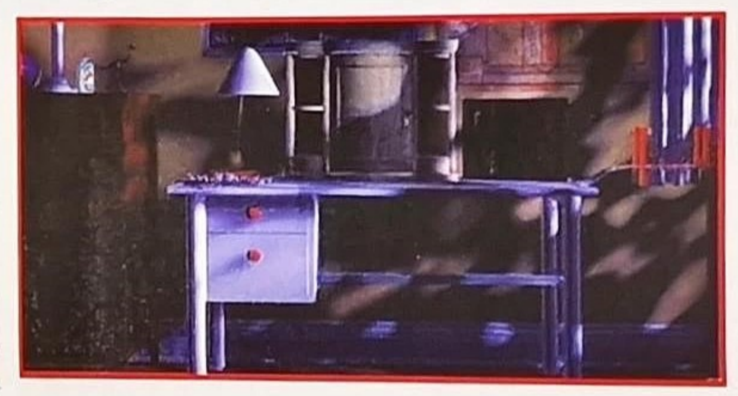




The Indian in the Cupboard

***The Indian in the Cupboard* es un genial y completo programa educativo, basado en la película de reciente éxito *La llave mágica*, de ahí el título. En él, junto con nuestro amigo cherokee, vamos a conocer las costumbres de las diferentes tribus, gracias a las figuritas de plástico animadas.**

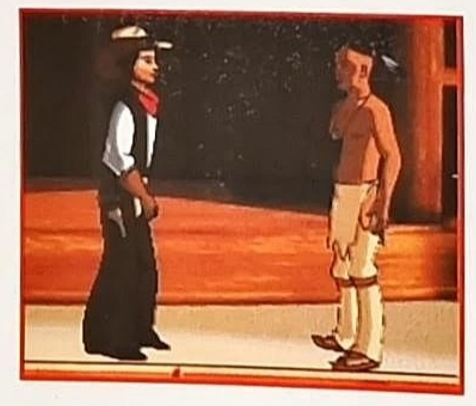






La llave mágica

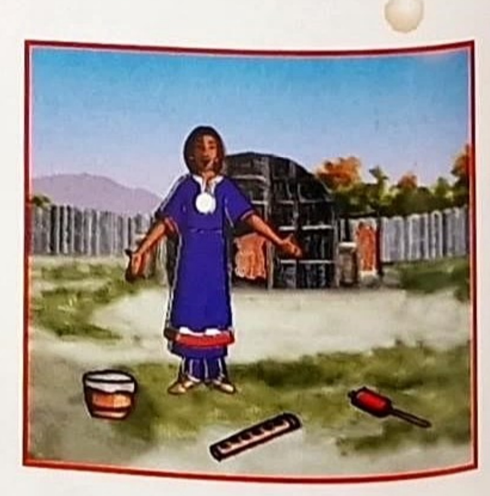
Todo comienza el día en el que guardaste una de tus figuritas de plástico que representaba a un indio cherokee en el armarito que tenías sobre la mesa y lo cerraste con una extraña llave que te regalaron. Al día siguiente, al abrirlo, descubriste que la figurita se había vuelto real y ahora tenías un pequeño indio paseándose por tu habitación. ¿Quién te iba a decir que uno de tus muñecos te iba a ayudar a comprender mejor las costumbres de las razas indias?



A partir de ese día y gracias a todas las demás figuras de tu colección, que tras meterlas en tu armario quedaban animadas, empezaste a participar en sus juegos y a la vez a convertirte en un, cada vez más, experto cherokee.







TU COLECCION DE FIGURITAS

Todas estas son las figuras a las que podrás dar vida, dándote cada una de ellas un juego o un reto diferente, pero todos, la mar de divertidos. Lo único que tienes que hacer es coger una de ellas, meterla en el armario y torcer la llave, para a continuación volver a abrirlo.





TAN DIVERTIDO COMO LA PELICULA

Este es el argumento que da pie a uno de los mejores y más completos juegos educativos que hemos podido echarnos a la cara en los últimos meses y es que goza de toda clase de apartados, entretenimientos y juegos, unos más fáciles para los más pequeños de la casa y otros con un grado de dificultad más elevado, para que los mayores también tengan su momento.

Sin embargo, es una lástima que a la empresa distribuidora no se le haya ocurrido doblarlo, o por lo menos traducirlo, al castellano, algo muy importante tanto en un programa educativo como el que nos ocupa como en el resto de los productos y eso es algo que todos los que trabajan en eso de traer los juegos extranjeros a nuestra tierra están empezando a tomar en cuenta, aunque todavía no se ha impuesto como una regla para tener éxito en las ventas.

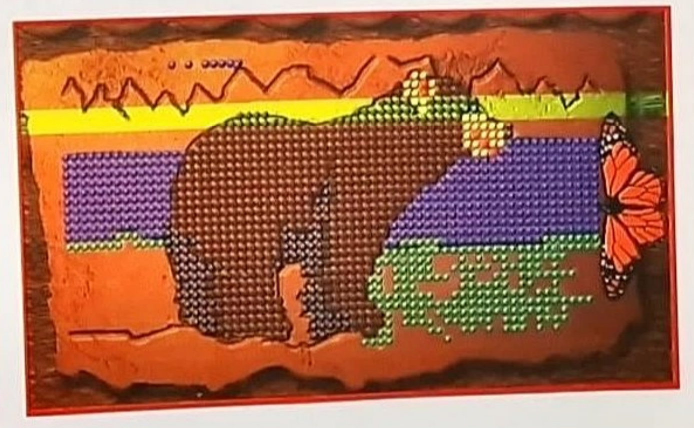
Y algo tan simple como eso, provoca el que un título tan sobresaliente en todos los aspectos como es *The Indian in the Cupboard* saque un insuficiente en la jugabilidad y es que si se pretende vender un programa educativo para los niños españoles, lo mínimo es que esté en su idioma.

Sin embargo y aun así, *The Indian in the Cupboard* no deja de llevarse una gran nota, pues es de lo mejorcito que hemos podido ver hasta ahora en materia educativa. Recomendable a todas luces.

CARLOS F. MATEOS













Chronomaster

El conocido escritor Roger Zelazny ha sido el responsable de esta magnífica producción futurista. Un mundo donde la inmortalidad y la terraformación de planetas están a la orden del día. Estos ingredientes, junto con unas gotas de violencia, conforman una espléndida aventura gráfica.

Alardes tecnológicos

¿Qué tienen en común Ron Perlman, Brent Spiner y Lolita Davidovich? Pues que los tres son actores excelentes (*El nombre de la rosa*, *Star Trek: Next Generation*, *Entre dos mujeres*) y además han aportado sus hermosas voces a este juego. Por lo menos en la versión inglesa, porque la española se traducirá a nivel de manual y textos. Pero no importa. Lo bueno de *ChronoMaster* no es sólo su sonido, sino sus prodigiosos gráficos. Realmente excelentes.





LO MAS EN AVENTURAS

Dreamforge, los responsables de muchos juegos de rol, han creado una aventura ayudados por Zelazny, el creador de los mundos de Aden. Ante todo, tenían un reto difícil: desarrollar un juego fácil de utilizar y con una elevada calidad gráfica. Es justicia decir que lo han conseguido, pero la elevada dificultad de *Chronomaster* le hace perder algunos enteros en jugabilidad. El Universo de Rene Korda es una extraordinaria mezcla de magia y tecnología donde todo es posible. La raza humana ha llegado a un conocimiento que otras razas podían definir como propio de los dioses. La inmortalidad es un hecho, al mismo tiempo que la destrucción y el asesinato. Al parecer estos valores no han cambiado mucho.

UNA HISTORIA TRISTE



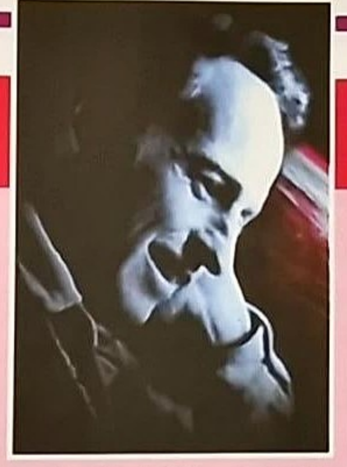
La introducción del juego presenta la destrucción de una ciudad futurista a manos de un ejército fuertemente armado. No es que nos encontremos ante un juego caracterizado por la violencia. Pero el ambiente del mismo lleno de armas de alta tecnología, nos hace pensar sobre un tiempo que será lamentable.

GRAFICOS DE OTRA DIMENSION



Chronomaster ha sido el proyecto más ambicioso de Dreamforge. Por lo tanto, el tiempo y dinero invertido en aspectos como los gráficos y sonidos han sido muy cuidados. Un ejemplo, las imágenes de la introducción, escenas intermedias y el propio juego en sí son de lo mejor que hemos visto en las aventuras gráficas.

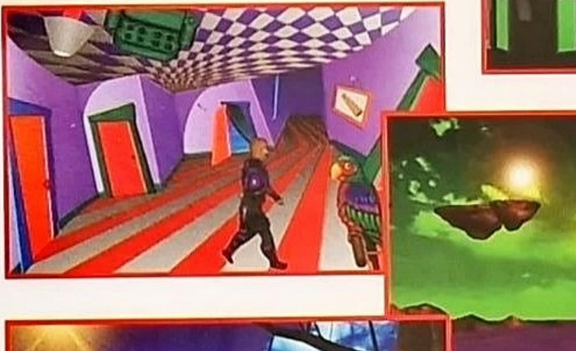
ROGER ZELAZNY: UNA VIDA DEDICADA A LA FANTASIA

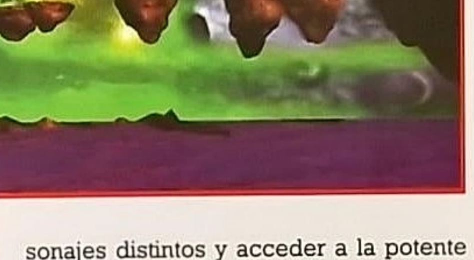


Ya fallecido por el cáncer que le aprisionó durante un año entero, Zelazny era el típico escritor americano amante de las bromas y la diversión. Además escribía soberbios relatos de ciencia ficción y fantasía. Como prueba de su talento, ganó muchos premios a lo largo de su vida, entre los que destaca los Nébula. Guionista de algunos episodios de TV de series dedicada a la fantasía, Roger Zelazny ha sentado una de las bases de la ciencia ficción moderna y sus libros han sido traducidos a muchos idiomas. Y lo que es más importante, se siguen comprando y leyendo por gente apasionada a la buena literatura.









Korda es el personaje que manejamos, más conocido por "Chronomaster". Efectivamente, es un señor del tiempo y también del espacio. Viaja en una potente nave llamada "Jester" y es aquí donde empieza la aventura. Desde Jester tenemos la posibilidad de comunicarnos con muchos personajes distintos y acceder a la potente base de datos de todos los objetos y seres que nos hayamos cruzado en nuestro camino. Korda tiene muchos retos ante sí pero para él es posible realizar muchas acciones que para nosotros parecerían milagros.

Chronomaster es una aventura que se caracteriza por su dificultad y el misterio en torno a ella. Su alta complejidad se compensa por su excelente calidad gráfica al presentarnos gráficos renderizados en tiempo real y perspectivas nunca vistas en un juego de este tipo.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Torin's Passage

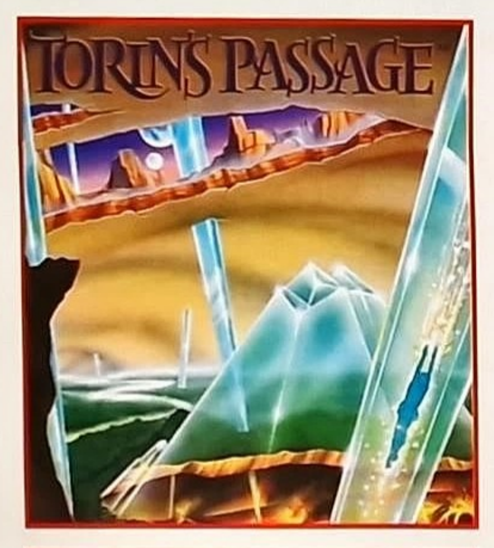
Parecía que iba a ser un día como tantos otros y, sin embargo, Torin estaba a punto de enfrentarse a una serie de sucesos que iban a cambiar el mundo que él conoce para siempre.





La fantasía de Al Lowe







Una misteriosa hechicera, usando un terrible hechizo de muerte, puso a los padres de Torin en el interior de una cúpula de hielo, de la que no podrían salir jamás y, acto seguido, desapareció. Lo único que de ella sabía el muchacho era su nombre, pero ni siquiera podía imaginarse por qué había hecho esa canallada, si solamente eran unos humildes granjeros. Sin pensárselo dos veces, el joven se lanzó a la búsqueda de la malvada bruja, para darle una lección y después obligarla a que liberase a sus padres, pero poco sabía acerca de lo que esta maravillosa aventura le iba a deparar.

Así comienza otra increíble aventura de Sierra, salida directamente del cerebro de Al Lowe, uno de los guionistas de esta compañía programadora más activo.

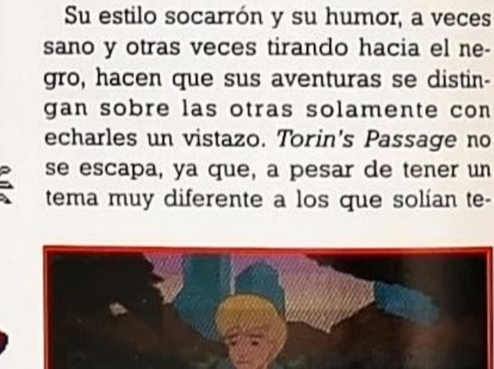


UN CAMBIO RADICAL

Desde que Al Lowe hiciera al completo la saga *Leisure Larry*, se ganó el derecho de ser considerado uno de los mejores de la empresa programadora.



Su estilo socarrón y su humor, a veces sano y otras veces tirando hacia el negro, hacen que sus aventuras se distingan sobre las otras solamente con echarles un vistazo. *Torin's Passage* no se escapa, ya que, a pesar de tener un tema muy diferente a los que solían te-



UN AMIGO CONVERTIBLE



Esta es la mascota de Torin, quien lo acompañará en todo momento. A lo largo de la aventura va a ir encontrando una serie de objetos y animales en los que podrá transformarse y así, ayudar a su amo.

ner los juegos de Al Lowe, los puntos humorísticos y los enigmas lo delatan.

En el asunto técnico se pueden destacar dos cosas. La primera, que *Torin's Passage* pueda ser ejecutado tanto en Windows 95, como en Windows 3.1 y MS-DOS, lo cual aumenta el ámbito de jugadores que pueden disfrutar con este título y la segunda es la gran calidad de los gráficos, que más bien son dibujos animados y que siguen el estilo de *King's Quest VII* en lo que a colorido y detalle se refiere.



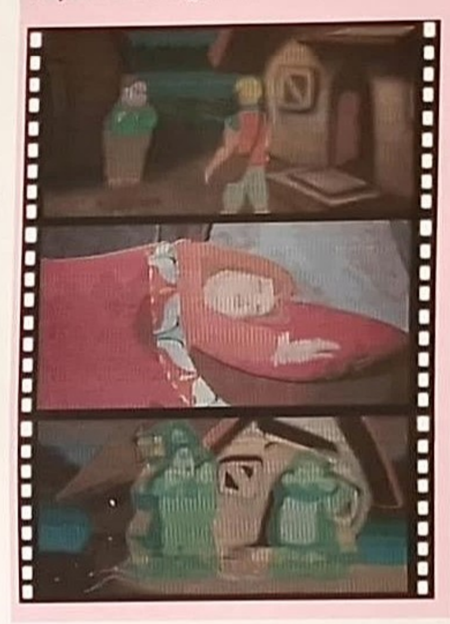
FANTASIA EN TU ORDENADOR

Torin's Passage nos traslada de nuevo a un mundo de fantasía en el que la magia negra y la magia blanca están en continua lucha y un humilde granjero como es Torin,



ANIMACIONES DE PELICULA

De todas las aventuras gráficas que hasta ahora ha realizado Sierra, Torin's Passage es, sin duda, una de las que mejores movimientos tiene y eso se demuestra cada vez que los personajes hacen alguna acción.





que más adelante en la aventura se descubrirá que no es así, va a tener que meterse entre las dos fuerzas para conseguir liberar a sus padres.

De nuevo, Sierra se apunta un diez con esta aventura de Al Lowe, cuya imaginación parece no tener límites.

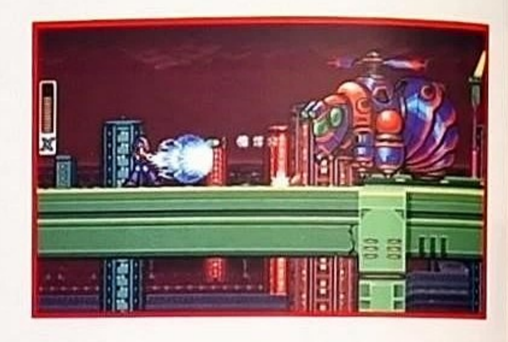
CARLOS F. MATEOS



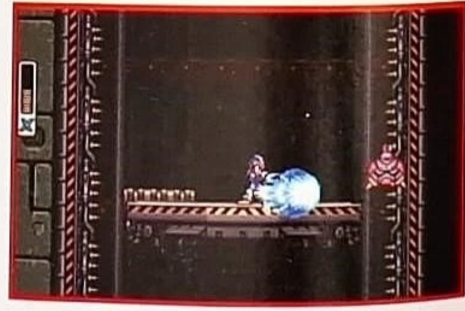
Megaman X

Uno de los objetivos más importantes para las compañías programadoras es que el aficionado al software lúdico se conciencie de que el PC no tiene nada que envidiar a las consolas y, ¿qué mejor manera de hacerlo que realizando conversiones de antiguos y no tan antiguos cartuchos, sólo que mejor?

Tras la pista de Sigma







El profesor X, una eminencia en robótica, se pasó toda la vida experimentando, tratando de conseguir el androide perfecto, con sentimientos e inteligencia propia, capaz de reconocer el bien y el mal allá donde se encontrara y tuviera la posibilidad de elegir libremente el camino que quisiera elegir. Megaman fue el fruto de todo ese trabajo. Sin embargo, la suerte no estaba de parte del profesor, ya que Sigma, una organización que llevaba tiempo detrás de él consiguió robarle los planos y asesinarle.

Ahora Megaman va a tener que encontrar toda la ayuda posible hasta llegar al mismo corazón de la organización Sigma y así vengar la cruel muerte de su "padre" y creador.

UN CLASICO DE CONSOLAS EN ORDENADOR

Si preguntáramos a los aficionados de los juegos para videoconsola acerca del personaje con más partes diferentes realizadas hasta el momento y versionado en la práctica totalidad de dichas máquinas, sin duda, responderán al momento que *Megaman* y ya era hora que alguna de sus aventuras fuesen versionadas para PC.

Virgin ha sido la empresa encargada de distribuir en nuestro país *Megaman X*, la versión que en un principio se hizo para Super Nintendo y, sin duda, una de las más espectaculares.

Directamente de la Super Nintendo

El sistema de juego es realmente sencillo. Vamos a poder elegir entre ocho niveles diferentes, en los cuales nos vamos a encontrar con una serie de guardaespaldas androi-

PUNTOS DEBILES

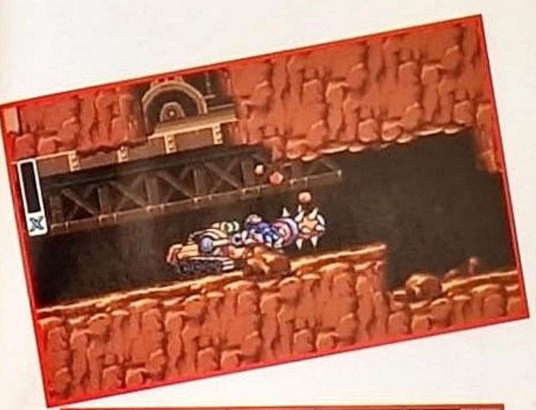
Cada uno de los jefes de nivel es especialmente sensible al arma de otro jefe, por lo que el orden a la hora de superar las fases es muy importante. Por ejemplo, el lanzallamas que conseguiremos tras acabar con el elefante, hará una enorme cantidad de daño al pingüino y las esferas eléctricas del orangután romperán el escudo del armadillo, mientras que los boomerangs cortarán de cuajo los tentáculos del pulpo.

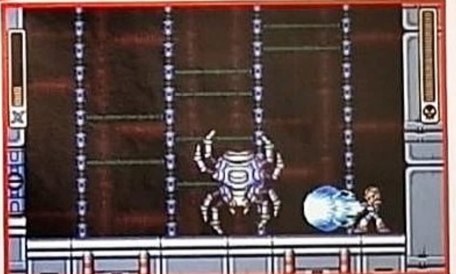


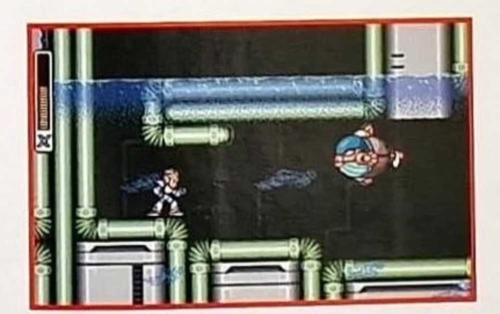
EL PROFESOR X



Antes de su muerte, tu creador dispuso, en diferentes zonas ocultas, una serie de cápsulas que guardan en su interior mejoras que podremos usar. Llegar hasta alguna de ellas requiere práctica y, en algunos casos, suerte. Aunque no es imprescindible encontrarlas para finalizar el juego, os aseguramos que el premio una vez halladas es muy jugoso y te ayudará enormemente en tu labor.









des, creados a partir de los planos del profesor X, cada uno de ellos con una serie de características propias y un armamento diferente. Cada vez que consigamos vencer a uno de estos engendros, obtendremos un poder extra, basado en el enemigo recién derrotado.

Cómo no, las zonas secretas van a abundar en grandes cantidades, pudiendo encontrar en ellas cosas tan curiosas como tanques de energía complementarios, armaduras mejores que las que tienes, un casco capaz de romper bloques de piedra, unos jets para tus botas y un aumentador de potencia para tus disparos. Pero, sin duda, uno de los más curiosos es una cápsula que le dará a Megaman la posibilidad de lanzar bolas Ho-Do-Ken, al igual que Ryu o Ken del juego *Street Fighter 2*, que también es de la compañía Capcom. Dicha zona secreta es muy complicada de descubrir pero os prometemos que la incluiremos en la sección *Supertips* en meses posteriores.

LOS PLATAFORMAS PISAN FUERTE

El género de las plataformas es uno de esos que, al igual que los arcades o las aventuras gráficas, nunca va a morir, a pesar de que cada vez los equipos son más sofisticados y los juegos son casi como películas interactivas y buena muestra de ello es *Megaman X*, que va a hacer las delicias de todos aquellos que comenzaron sus pasos en las videoconsolas y mucho más de aquellos que no, ya que les sorprenderá el doble.

CARLOS F. MATEOS



Rise 2: Resurrection



La gente dice que segundas partes nunca son buenas, pero desde que nosotros vimos *Rise 2: Resurrection* opinamos que esa clase de dichos no son del todo ciertos.

Dioses de metal

Una mezcla de desconcierto y de curiosidad nos asaltó a todos los que formamos la redacción cuando nos avisaron de la inminente llegada de *Rise 2: Resurrection* y es que la primera parte, a pesar de ser superespectacular a nivel gráfico y sonoro, no llegó a alcanzar las cotas de jugabilidad y diversión que todos estábamos esperando y nos dejó un ligero mal sabor de boca. Sin embargo, tras ver en acción a su sucesora, nos hemos encontrado con un cambio total por el que, si no fuera porque algunos de los personajes de la primera parte aún siguen aquí, creeríamos que es otro juego que nada tiene que ver con *Rise of the Robots*.



LOS MIL Y UN CAMBIOS

Son tan notorias las variaciones que merecen ser nombradas una a una y con todo lujo de detalles para procurar demostraros que uno respecto a otro son como de la noche al día:

• **1.** Mientras que en la primera parte solamente había siete personajes diferentes, en la segunda tendremos en un principio dieciocho, pudiendo encontrar además diez ocultos.

• **2.** Los luchadores de *Rise of the Robots* tenían ocho golpes diferentes, en el mejor de los casos, cosa que queda ridiculizada si lo comparamos con los treinta que tienen ahora.

• **3.** Los movimientos especiales y las magias han aumentado enormemente, pasando de dos a quince.

• **4.** No había combinaciones de golpes que ahora sí existen.

• **5.** Se han incluido en la segunda parte voces digitalizadas.

• **6.** Existe la posibilidad de arrancar de



VIEJAS GLORIAS



Todos los que en su momento jugarais con Rise of the Robots, reconoceréis a este grupo de androides, pues en aquella ocasión fueron protagonistas de excepción de la primera parte y ahora vuelven a serlo, aunque junto a un número mucho mayor de luchadores.

NUEVOS COMBATIENTES

Nuevos robots se han unido a los que ya estaban desde la primera parte. Sus capacidades a la hora de la lucha y el poder de sus técnicas nos hacen dudar acerca de que la experiencia es lo que más vale a la hora de pelear.



un golpe violento partes del cuerpo del enemigo, cosa que en *Rise of the Robots* no se podía hacer.

- **7.** Además de los luchadores contra los que nos enfrentaremos, existen jefes ocultos y algunos luchadores más. Para sacarlos necesitaremos hacer alguna acción en especial.
- **8.** En la segunda parte vamos a poder interactuar con el entorno, ya sea rompiendo partes de él, o usando como armas objetos que haya.
- **9.** Se ha incluido un modo de lucha "gore" en el que cada golpe derramará un chorro de sangre o en su defecto de aceite.
- **10.** Una de las novedades más sobresalientes es que se ha incluido un movimiento exterminador, que se asemeja a los Fatalities del *Mortal Kombat*.



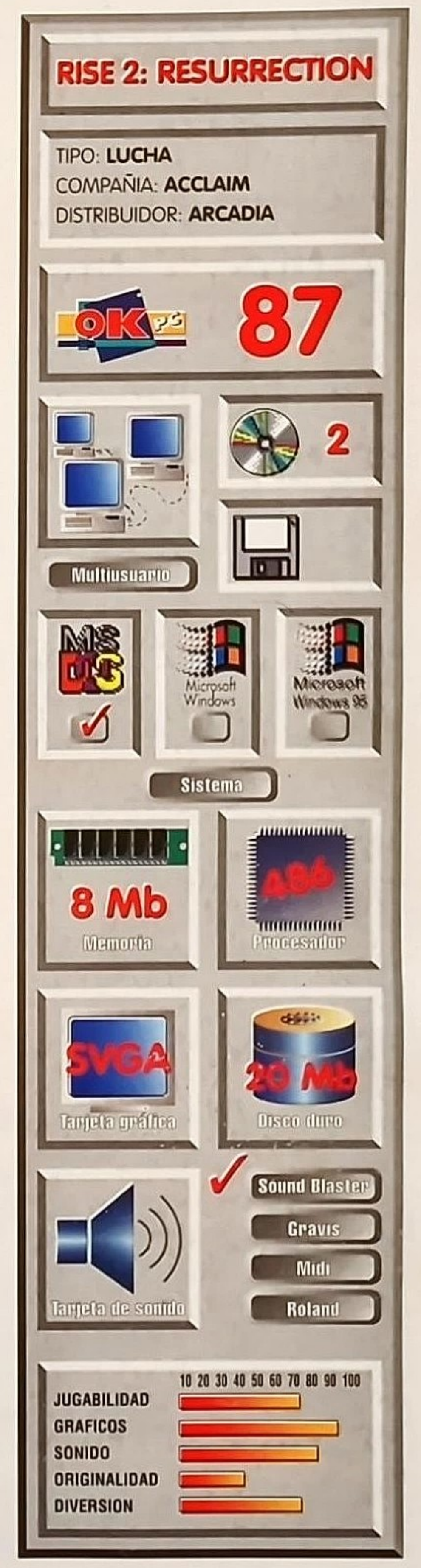


NADA QUE VER CON EL ORIGINAL

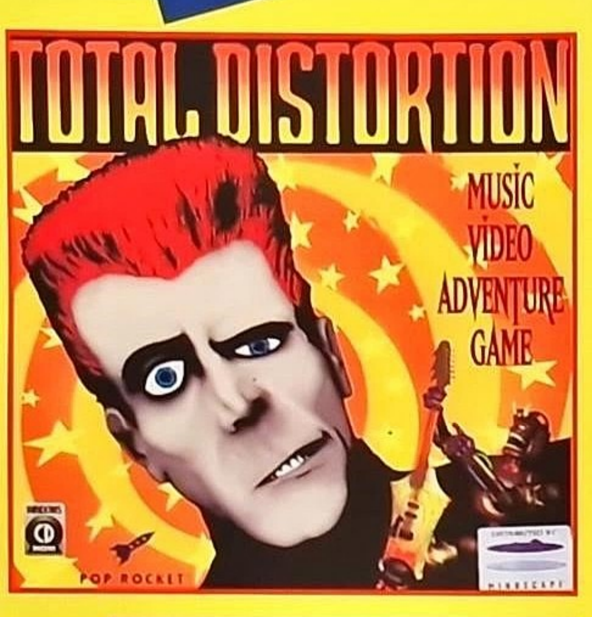
Como habréis podido apreciar, nada tiene que ver la segunda parte con la primera; sin embargo, todo lo que habéis leído hasta ahora no es en absoluto suficiente. Para de verdad descubrir todo lo que este juego puede ofreceros, tenéis que disfrutarlo "in person", pues es sólo así como vais a ver lo que es bueno.

A partir de ver *Rise 2: Resurrection* hemos llegado a la conclusión de que todos los que forman la compañía programadora Acclaim saben aprender con sus errores y consiguen productazos como el que ahora nos ocupa.

CARLOS F. MATEOS







Total Distortion

El efecto de distorsión es el mayormente empleado en las guitarras eléctricas cada vez que se quiere tocar rock, heavy metal y demás estilos de música parecidos y es en *Total Distortion* donde se lleva hasta el máximo de sus posibilidades.

El futuro del videoclip



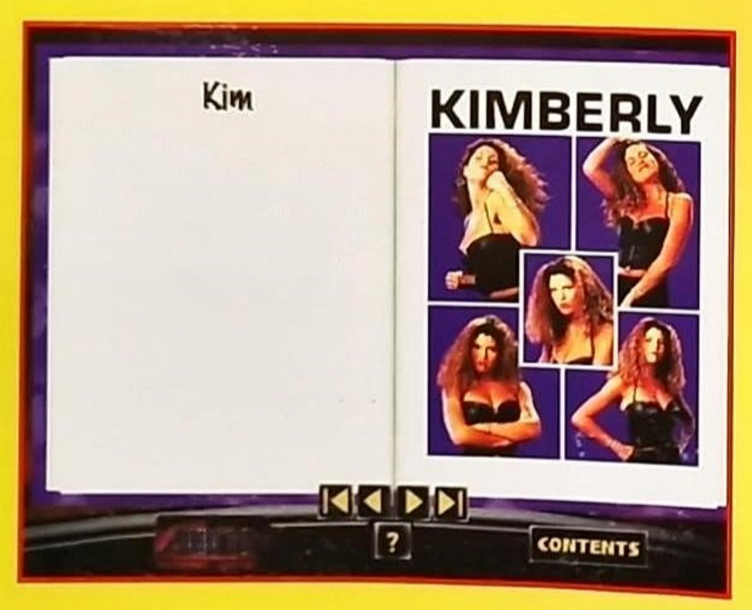


En *Total Distortion* encarnas a un músico que, debido a una serie de extraños aparatos que un día y sin saber nadie cómo, empezaron a aparecer en diferentes zonas del planeta Tierra, teletransportando a todos aquellos que los tocaban a un lugar misterioso, donde la música es lenguaje y el rock predomina sobre todos los demás estilos. Viendo que esto puede ser un filón de oro, las compañías discográficas han confiado en ti para que les confecciones una serie de vídeos musicales en los que melodía e imágenes van a tener que concordar perfectamente para conseguir un verdadero éxito. Más adelante y una vez finalizado el vídeo, será tuya la decisión de a qué compañía le vendes el producto.

ESPECIAL PARA MARCHOSOS

Todos los aficionados a la música heavy, rock, grunge, etc. van a encontrarse en este producto mil y una sorpresas agradables, entre las que destacan unas increíbles melodías originales, realizadas especialmente para el juego, mil y un efectos sonoros de toda índole, desde acoples de sonido, hasta gritos salvajes y todos ellos con la posibilidad de ser incluidos en nuestro vídeo.

Además de la misión principal de *Total Distortion*, que es la de la realización de las minipelículas musicales, vamos a tener una serie de objetivos secundarios, como pueden ser el superar toda



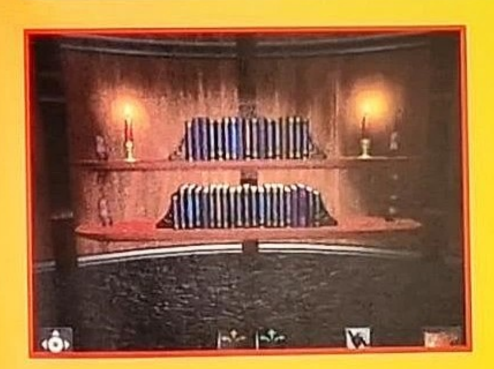


LA CREACION DEL VIDEOCLIP



A la hora de formar nuestro videoclip hay que tener en cuenta una serie de cosas muy importantes:

• 1°. La duración que queremos que tenga, la cual se mide por las secuencias.
• 2°. El comienzo, en el que podremos incluir un efecto sonoro, poner nuestro nombre y darle un título al videoclip.
• 3°. Las imágenes, que en cada secuencia constan de tres fondos, en los que podemos decidir si poner o no algún gráfico. Estos van desde una Estatua de la Libertad moviéndose por toda la pantalla, hasta un coche que se estira y se encoge, o unas cadenas que suben y que bajan e incluso una guapa muchacha bailando al son de la música.
• 4°. La música, que podremos elegir entre un amplio número de ellas, totalmente originales y hechas expresamente para este juego.
• 5°. El final, al que, para hacerlo espectacular, podremos poner un efecto sonoro lo más estridente posible y una pantalla realmente impactante.
• 6°. Y ya está, ya tienes tu videoclip listo para convertirse en un éxito de audiencia, que te va a reportar muchos ingresos.



una serie de acertijos, puzzles y demás juegos que iremos encontrando en nuestra enorme biblioteca.

LO MEJOR, EL SONIDO

Sin duda, en un producto que lleva como título *Total Distortion* y en cuya carátula aparece un robot con una guitarra eléctrica, no nos cabe más que creer que la calidad de sonido que va a tener es con mucho, lo mejor del juego, teniendo además su espacio los gráficos que tienen su encanto en lo psicodélicos que llegan a ser en ciertos momentos.

Total Distortion es uno de esos productos que, dentro de ser "raro" en el mejor sentido de la palabra, va a gustar a mucha gente por lo original de su argumento y la manera de llevarlo a cabo.

CARLOS F. MATEOS

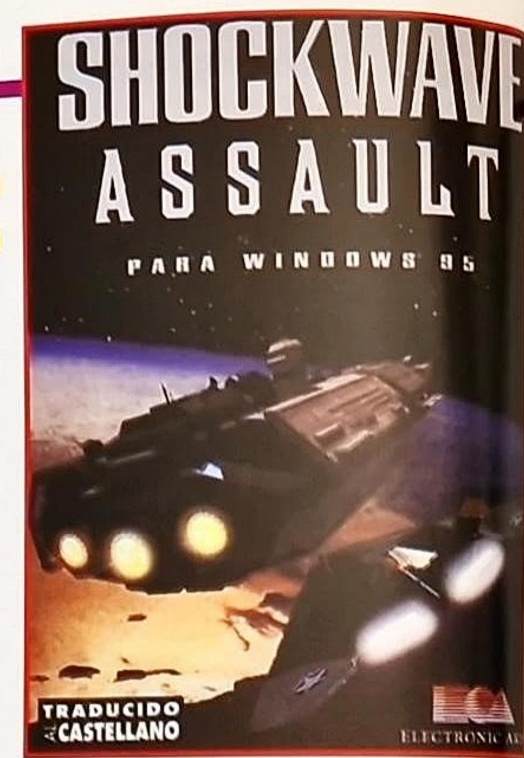




Shockwave Assault

La Tierra está de nuevo en peligro. Este es el tema principal de un arcade en tres dimensiones diseñado exclusivamente para Windows 95 y con muchas misiones que cumplir en el planeta Tierra y en el lejano Marte.

Vigilando el cielo





Electronic Arts es la reina de la simulación espacial con la saga *Wing Commander*, pero esta vez nos proponen un puro arcade para disparar simplemente, sin más complicaciones.

A primera vista, hay que decir que el juego está bastante conseguido y que cumple con su misión de entretener al personal, pero aun así le falta profundidad en algunos detalles, ya que en las primeras misiones en algunos momentos se convierte en algo monótono y "necesitamos" nuevos enemigos con más desafíos.



VIENTO DE MARTE

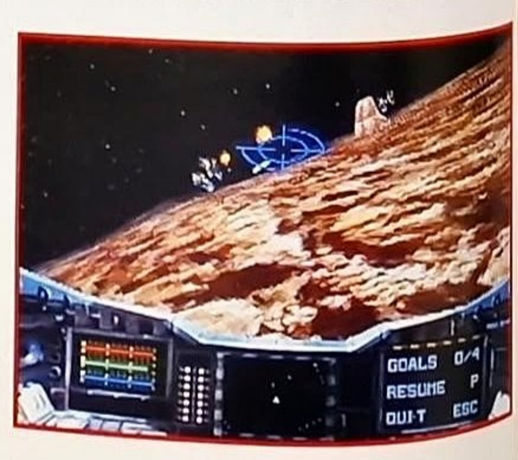
En contrapartida, la nave que pilotamos es bastante fácil de manejar. Sólo debemos preocuparnos de la dirección y de los pulsadores de disparos y misiles. Eso sí, hay que estar muy atentos en todo momento a los indicadores de armamento, energía y escudos. En caso de que se hallen al mínimo, es nece-



MAS Y MAS CINE

Las secuencias de vídeo son muy numerosas en este juego y muestran sobre todo las órdenes que nos comunican nuestros oficiales, además de las típicas de destrucción de todo tipo de edificios, armas, etc.





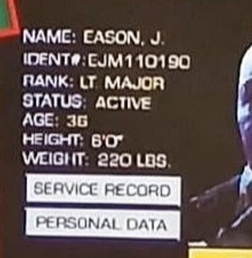
sario que encontremos urgentemente una nave repostadora. También nos encontramos con otras opciones, como pueden ser la velocidad o el picado en barrena.

Al principio, contamos con dos escenarios principales: la Tierra y Marte. Este último planeta al ser la base principal de los alienígenas es el que promete las escenas más fuertes de acción y violencia pero la dificultad en excesiva. En cambio, la Tierra puede convertirse en un auténtico paseo durante los primeros minutos de juego; sólo más adelante encontraremos a los rivales más duros en nuestro planeta.

LAS NAVES REPOSTADORAS

Indicadas por un punto azul en el mapa, estas naves aliadas nos pondrán a punto en un momento. Gracias a ellas, nuestros niveles de escudos, energía y armamento se colocarán al máximo. Por desgracia, este tipo de naves están muy bien custodiadas por el enemigo y suelen aparecer cuando estamos a punto de completar una fase.







MONSTRUOS METALICOS

Pues los hay de todos tipos, desde enormes "mech" con una elevada potencia de fuego hasta naves muy veloces y que no nos dejarán en paz en ningún momento. De todas formas, los más peligrosos son los fijos, que no cesan de disparar carga de energía. Acercarse a alguno de éstos sin el blindaje al máximo significa un auténtico suicidio.

Y es que, pese a ser un arcade, en *Shockwave Assault* es necesario el uso de unas dosis básicas de estrategia para resolver sin peligro las incursiones enemigas. Es decir, a veces un picado en barrena disparando sin parar desconcierta a los atacantes y con un poquito de puntería con los misiles no dejaremos en pie base que se nos resista.

La tecnología usada para el juego solicita al menos una tarjeta gráfica con al menos 2 Mb de RAM para jugar en muy alta resolución. Entonces habremos convertido a nuestro ordenador en una auténtica máquina recreativa. Los requerimientos necesarios son muy altos, pero comprobaréis que los resultados son excelentes.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Solo contra el peligro

Dust

Diamondback es una pequeña localidad de Nuevo México. Estamos en 1882 y a la ciudad llega un cargamento de plata. ¿Cuánto tiempo pasará antes de que todos se maten a tiros por el preciado cargamento?





Tu misión será evitarlo. De algún modo, eres el único representante de la ley porque toda la ciudad se ha trastornado con la noticia de la plata. Pero efectivamente estás solo ante el peligro porque Diamondback es totalmente desconocida para ti y no conoces a nadie. Tal vez preguntando... Dust es una de las mayores producciones en la que se ha embarcado Cyberflix, la compañía creadora del juego. Para su realización se han utilizado complejas técnicas de animación propias de Cyberflix que recuerdan mucho a los anteriores trabajos de esta compañía.

CABALGANDO BAJO EL POLVO DEL DESIERTO

El juego funciona bajo Windows y es sumamente fácil de instalar y jugar. Tras las secuencias de la introducción nos veremos inmersos en una ciudad del Oeste. Se ha utilizado la perspectiva en primera persona para recorrer todos los escenarios. El interface se limita a apuntar y pulsar con el cursor. De esta forma, realizaremos todas las acciones en las pantallas con entorno tridimensional. Aunque una de las







INVENTARIO

Nos muestra la imagen de nuestro héroe junto con sus pertenencias personales. También nos indica la cantidad de dinero que tenemos en cada momento y una visualización del objeto elegido para usar.

PERSONAJES TIPICOS Y ATIPICOS

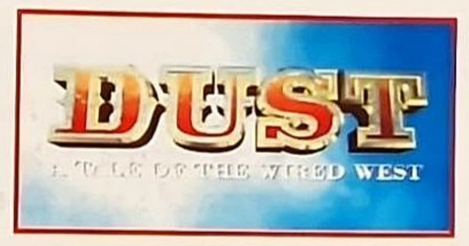
Encontraremos una amplia galería de hombres y mujeres que parecen salir de cualquier película del Oeste. No pueden faltar el borracho, el duelista, el sacerdote encargado de la misión, las chicas del salón y muchos más que se encargarán de hacernos la vida imposible o de ayudarnos en los momentos de máxima desesperación.





LA DURA VIDA DE LOS JUGADORES

En Dust empiezas con 5 dólares. Sinceramente, es una cantidad ridícula para las cosas que debes comprar o sobornar. Así que lo mejor que puedes hacer es ir al casino y jugar al blackjack unas cuantas manos con la chica de turno. Es recomendable grabar la partida cada vez que consigas una buena cantidad de dólares. El póquer es más difícil y los jugadores más peligrosos.





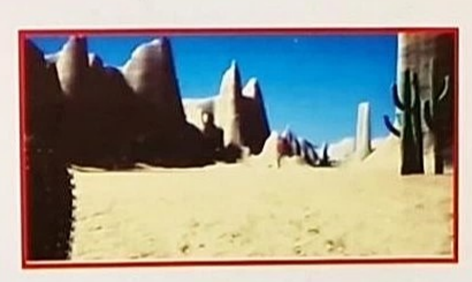
partes más importantes de *Dust* es el diálogo con los diversos personajes (hay más de 30). Entonces aparecerá una pantalla con un actor totalmente digitalizado y una serie de frases para elegir.

Esto también es válido para las fases de juego del casino, que, sin duda, es una de las bazas de *Dust*, pues hay hasta tres juegos de salón para probar: máquinas tragaperras, blackjack y póquer. El póquer es el más completo, porque nuestros contricantes son muy duros de vencer y tienen muy malas pulgas si pierden. Total, por un par de tiros no pasa nada.

Dust cuenta con un buen guión y sobre todo con una excelente ambientación, muy cercana a las auténticas películas. Tal vez, su desarrollo sea algo lento y aunque los requerimientos mínimos te pidan un 386, la velocidad de los gráficos sólo es fluida, por lo menos con una plataforma 486 DX4.

En fin, actualiza tu ordenador y desempolva el viejo revólver que tienes en el armario. Lo vas a necesitar.

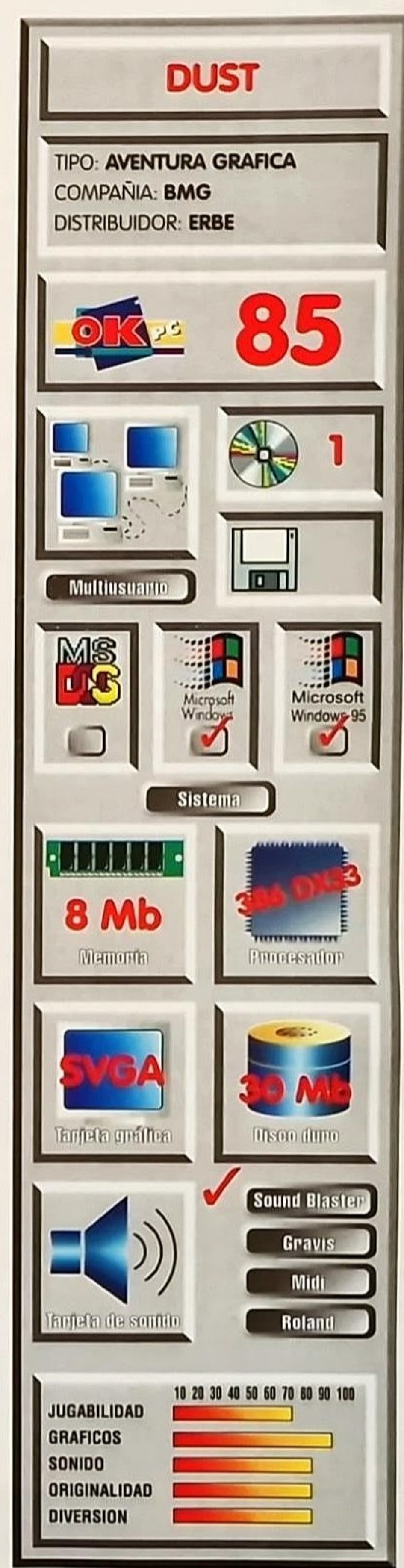
ANGEL FCO. JIMENEZ





SE AMABLE Y CUIDA TU ESPALDA

Sin duda, es la mejor solución para seguir viviendo en el Oeste. Procura respetar y que te respeten si no quieres que te peguen un tiro cuando menos los esperes.

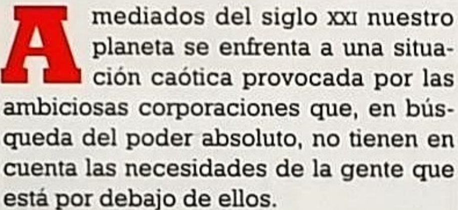




Cybermage

En el futuro han vuelto a cobrar auge las artes arcanas que, mezcladas con la sobresaliente tecnología de que dispone el hombre, son una de las fuerzas más poderosas del Universo.

Magos en el futuro



A mediados del siglo XXI nuestro planeta se enfrenta a una situación caótica provocada por las ambiciosas corporaciones que, en búsqueda del poder absoluto, no tienen en cuenta las necesidades de la gente que está por debajo de ellos.

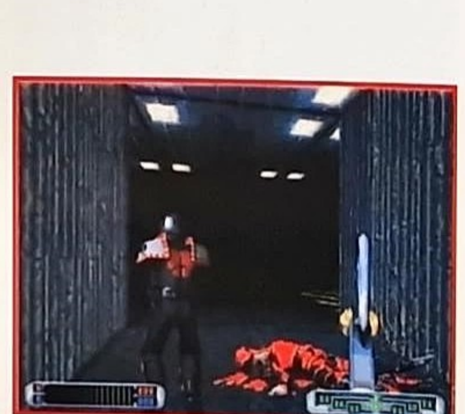
Un día de tantos te encuentras paseando por las calles de la ciudad en la que llevas desde que naciste, cuando de repente ves cómo alguien está apuntando con un rifle de asalto a un sujeto totalmente tapado con una gabardina y un sombrero. Sin pensarlo dos veces, te lanzas a salvarlo para ver, en unas décimas de segundo y mientras recibes la ráfaga mortal, como el hombre al que has salvado tiene la cara de un felino. Después, oscuridad...

EL RENACER DE UN HEROE

No sabes cuánto tiempo llevas así y ni siquiera si estás vivo, pero la cuestión es que alguien ha hecho algo con tu cuerpo y ahora eres más un robot que un hombre. Sin embargo, tienes clara una cosa y es que alguien va a pagar por lo que te ha hecho. Sabes que tienes el poder y las habilidades necesarias para cobrarte una justa venganza y lo vas a hacer.

Este es el argumento de un nuevo juego de Origin que aporta un granito de arena más a ese castillo que son los arcades tridimensionales como *Doom*, *Heretic* o *Hexen*.

Otro juego más en la fiebre tridimensional

























A BORDO DE VEHICULOS

Una de las novedades que incluye Cybermage es que podemos pilotar diferentes vehículos y aprovecharnos de sus características. Un tanque será uno de ellos; aunque es un tanto lento, su potencia de fuego es demoledora.



El argumento es realmente curioso y te introduce muy bien en el transcurso de la acción; sin embargo, no ha sido muy bien llevado a cabo, ya que, a pesar de tener un grado de diversión bastante elevado, dada la facilidad del manejo, no consigue alcanzar la jugabilidad del sempiterno *Doom*. Esto es debido a varios factores realmente influyentes. El primero es el movimiento de los sprites, del que los programadores no han conseguido que sea todo lo real que cabía esperar. Los efectos sonoros son otro punto a tener en cuenta, ya que, no sabemos si adrede o sin quererlo, pero, por poner un ejemplo, el hacha y la espada, suenan como si hubiera una manada de grillos dentro.

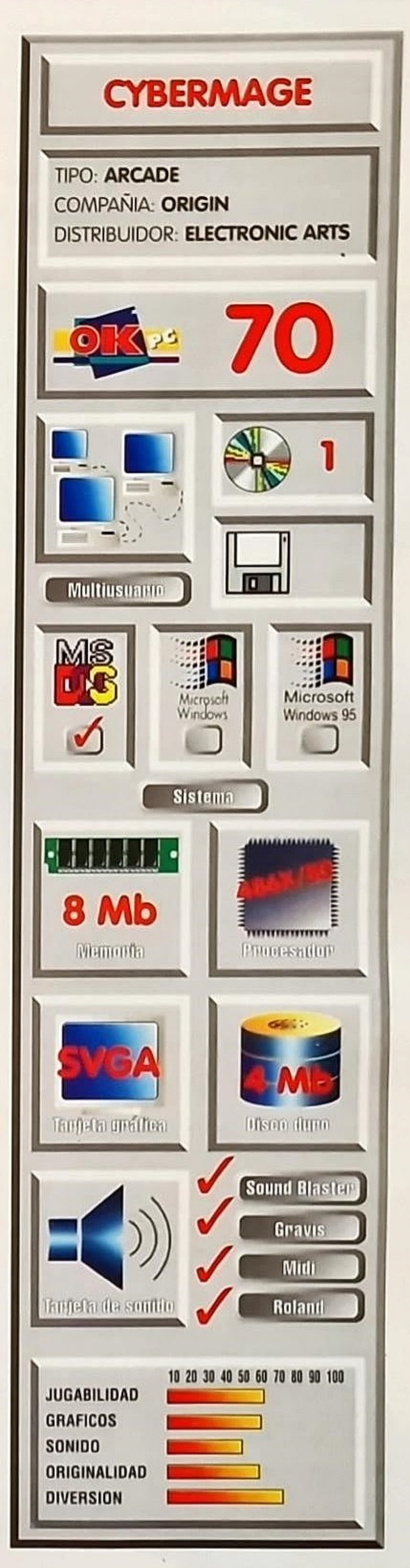
Las voces, sin embargo, han sido muy bien tratadas con un filtro metálico que les da un perfecto toque futurista.

Poco más queda por decir de *Cybermage*, un arcade tridimensional que únicamente entusiasmará a los incondicionales del género, que, a pesar de todo, son muchos.

CARLOS F. MATEOS

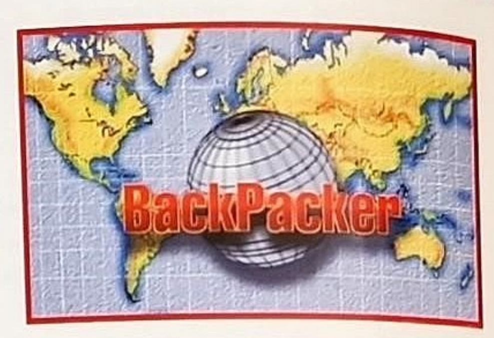


Puedes pilotar diferentes vehículos



Backpacker

Backpacker es una curiosa mezcla de juego educativo, test de conocimientos, pruebas de habilidad, además de un atlas geográfico. Desde luego, tiene de todo.







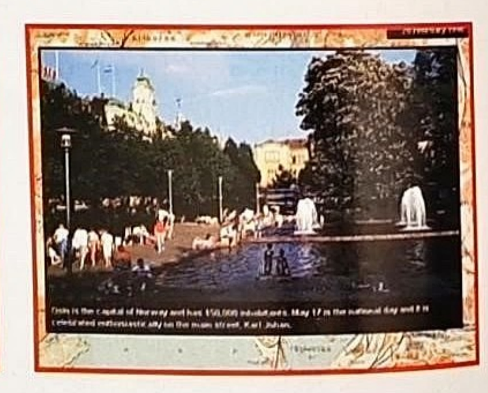




El placer de viajar







Al estilo de los clásicos *Carmen San Diego*, *Backpacker* ofrece una curiosa perspectiva de Europa y otros países del mundo. En líneas generales, lo que ofrece es información y diversión.

Auque veáis las pantallas en inglés, pronto aparecerá la versión en castellano y el punto de partida será Madrid. De momento, nos tenemos que conformar con salir de Londres para ver mundo. Pero seguro que del aeropuerto hay un vuelo para España y podemos visitar nuestro país. El objetivo del juego no consiste sólo en quedarse en un solo país y ganar algún dinerillo en él. Tenemos que hacer de buenos trotamundos y no parar demasiado tiempo en un solo sitio. Eso sí, es conveniente que en cada país nos cualifiquemos en un trabajo. Así, cuando regresemos a Londres tendremos una buena cantidad de dinero y un excelente curriculum vitae.



CULTURA PARA SOBREVIVIR

El desarrollo del juego es el mismo en todos los países. Llegamos al aeropuerto y necesitamos encontrar un hotel adecuado a nuestro nivel económico. Pero, para poder pecnortar en el hotel y, por consiguiente, trabajar en el país, tenemos que tener unos conocimientos básicos sobre la geografía y sociología del país en cuestión. Por eso es bueno empezar en España, para ganar algo de di-

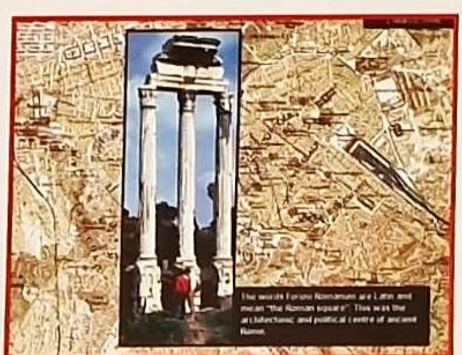
MUSICA INTERNACIONAL

Uno de los apartados más cuidados del juego es el musical. Cada país que visitemos contará con su propia banda sonora y que, por supuesto, es bastante característica del lugar. Imaginaos la que nos ha tocado a los españoles. El tópico de siempre.



nero y ya empezar a desarrollar la estrategia para otros países.

Una vez que el hotel acepta nuestra reserva podemos hacer dos cosas: o bien, echamos un vistazo a todas las explicaciones que realiza el juego sobre la capital en cuestión, o bien buscarnos trabajo. En un primer momento, podemos elegir el oficio que queramos. Para cumplir bien nuestra labor aparecerán una serie de preguntas relativas al oficio que hayamos elegido. Si el porcentaje de aciertos es superior al 75%, accederemos a una pequeña prueba de habilidad que, en caso de ser superada, nos hará ganar un certificado que nos permitirá trabajar en otros países en ese mismo oficio.



En líneas generales, éste es el desarrollo del juego. Por supuesto, su verdadero potencial reside en la gran cantidad de preguntas e información que contiene sobre los países que podemos visitar, aunque la relativa a los trabajos son comunes para todas partes.





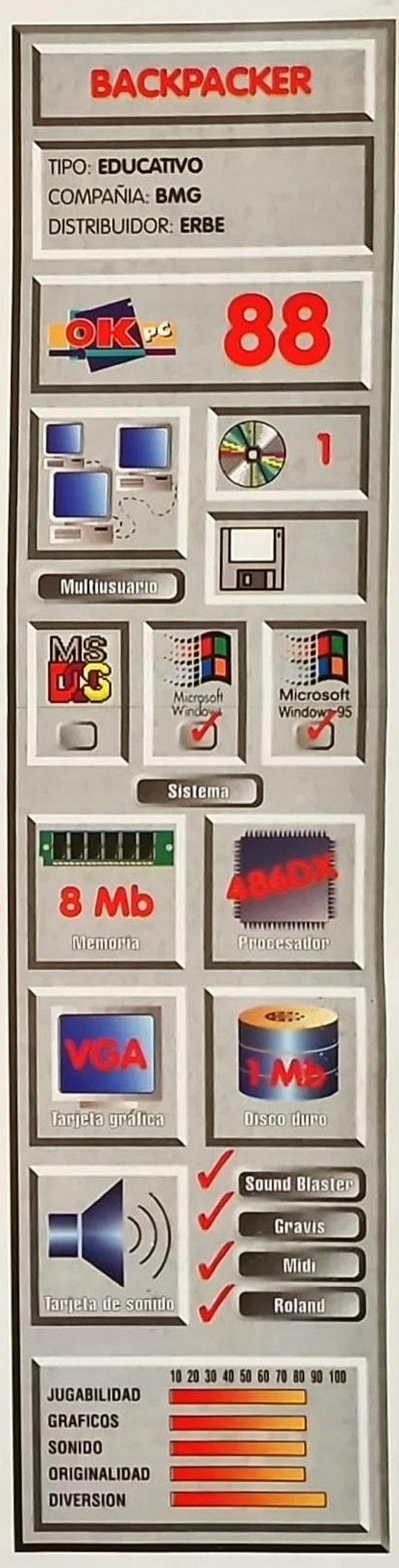
Backpacker es un programa sencillo y que rápidamente engancha, dada su facilidad de manejo. Con el tiempo las preguntas se repiten, pero, a no ser que se añada alguna base nueva de datos en el futuro, éste es un problema común a este tipo de juegos.

ANGEL FCO.
JIMENEZ



TRABAJAR PARA VIAJAR

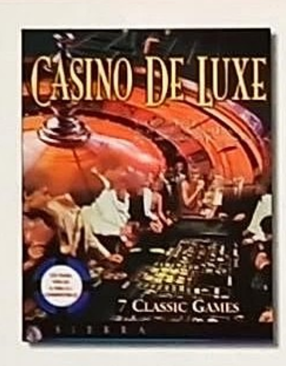
El juego se toma al pie de la letra aquello de que somos unos intrépidos jovenes ansiosos de ver mundo. Pero claro, el dinero no abunda precisamente mucho en nuestra cuentra corriente y no tenemos más remedio que trabajar o pedir dinero a nuestros padres. Esta última opción puede funcionar de vez en cuando, pero no es muy recomendable. Lo más divertido es encontrar trabajo y ser lo suficientemente bueno como para durar en él.



CASINO DE LUXE

85 OK PC

- **TIPO:** JUEGOS SALON
- **COMPAÑIA:** SIERRA
- **DISTRIBUIDOR:** COKTEL

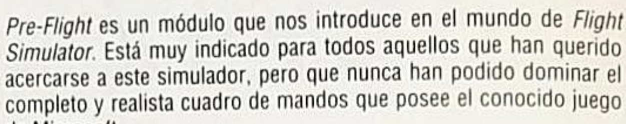


Las Vegas es la meca de los aficionados al juego. Pero, como viajar hasta allí puede resultar muy costoso, más de lo que puedes gastarte en el propio casino, Sierra ha preparado una amplia colección de juegos típicos de los casinos en un solo paquete. Allí se encuentran todos: dados, blackjack, máquinas tragaperras... hasta un total de siete, sin faltar por supuesto la consabida ruleta. *Casino de Luxe* presenta todos sus gráficos renderizados, consiguiendo unos excelentes fondos y un buen movimiento de los objetos "móviles", como pueden ser los dados y las fichas de pago. Funciona exclusivamente bajo Windows y soporta prácticamente todas las tarjetas de sonido existentes en nuestro país.

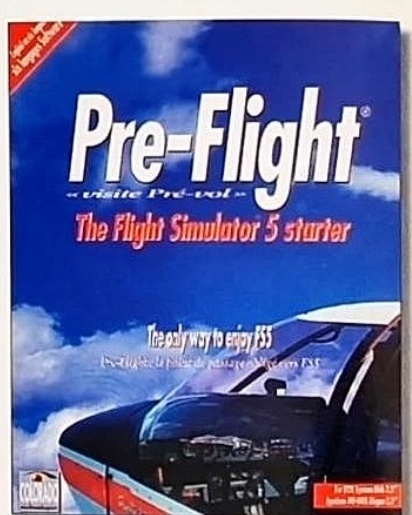
PRE-FLIGHT



- **TIPO:** SIMULADOR
- **COMPAÑIA:** COLORADO
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.



Pre-Flight es un módulo que nos introduce en el mundo de *Flight Simulator*. Está muy indicado para todos aquellos que han querido acercarse a este simulador, pero que nunca han podido dominar el completo y realista cuadro de mandos que posee el conocido juego de Microsoft.



Gracias a él, podemos diseñar nuevos modelos de la popular Cessna y aprender técnicas de vuelo. Pero lo más importante de todo es el completo tutorial que nos acerca a *Flight Simulator*. No perderás un detalle de lo que te puede ofrecer uno de los mejores programas creados para el PC.

3D ATLAS

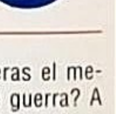
90 OK PC

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** ELECTRONIC ARTS
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS

Estábamos acostrumbrados a que los diversos programas dedicados a la geografía fuesen una mera copia de los atlas que podíamos encontrar en cualquier librería, al presentar una información "en dos dimensiones" que, aunque válidos para nuestra imagión no eran del todo correctos. Los señores de Electronic Arts han cambiado el concepto y, gracias a nuevas técnicas de animación, nos presentan un completo atlas en tres dimensiones y con muchos megas de información sobre todos los países que existen en nuestro planeta.
3D Atlas cuenta con una completa base de datos geográficos y políticos. También incluye un pequeño juego tipo test para comprobar nuestros conocimientos, pero hay que recalcar que la gran novedad consiste en los movimientos y el entorno en tres dimensiones al buscar la información por el globo terráqueo. La representación orográfica ha sido realizada a través de imágenes de satélites artificiales para conseguir una mayor espectacularidad.



AIR WARRIOR



- **TIPO:** SIMULADOR
- **COMPAÑIA:** ON LINE
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4



¿Te consideras el mejor piloto de guerra? A lo mejor eres muy bueno jugando contra la máquina, pero deberías considerar la posibilidad de jugar contra otra persona como tú. Este es el objetivo básico de *Air Warrior*, un juego para disfrutar a través del módem de los combates aéreos.
Por supuesto, también tiene la opción de jugador individual y entonces nuestros enemigos son manejados por el ordenador, pero el verdadero reto lo constituye usar el modo multijugador. Hasta un total de 20 aviones de todas las épocas son representados en los combates. Los gráficos son bastante buenos. Lo más divertido del juego es el propio combate en sí ya que ha sido representado hasta el último detalle. Un reto para los mejores.

DREAMS OF FLIGHT



- **TIPO:** ENCICLOPEDIA/EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** CREATIVE MULTIMEDIA
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4

Durante mucho tiempo el hombre soñó con volar. Sólo durante el siglo xx pudo cumplir sus sueños y ahora que estamos cerrando el siglo es hora de revisar una historia que siempre es fascinante. *Dreams of Flight* es la versión en multimedia de los archivos del famoso museo Air & Space Smithsonian. Esta institución es una de las más celebres en el mundo de la cultura y, cómo no, de la aviación.

El CD-ROM incluye una completa colección de fotografías y cerca de 50 minutos de películas y vídeos, además de la consabida base de datos donde encontraremos información de todo tipo, desde el avión más rápido hasta la cota máxima que ha alcanzado un modelo de hélice. Lo acompaña un pequeño juego que muestra las maniobras más peligrosas que puede realizar cualquier piloto.

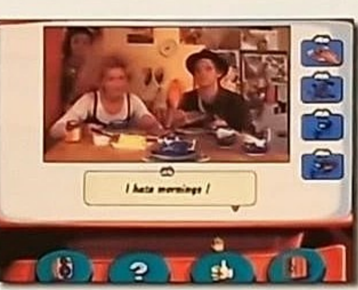


ADI/ENGLISH



- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** COKTEL
- **DISTRIBUIDOR:** COKTEL

El inglés es una de las materias que más se están incluyendo en los CD-ROM educativos y ADI, la serie educativa de la casa Coktel, no podía faltar en algo tan importante como el aprendizaje del inglés.



Para ello se ha utilizado las técnicas multimedia para presentarnos a un grupo de actores que representan a una familia poco convencional. Ellos, a través de su vida diaria, nos muestran las nociones básicas del inglés con unos diálogos sencillos y muy claros. Sobre todo, se ha pretendido mejorar nuestra pronunciación a través de unas utilidades que nos ayudarán en uno de los campos más difíciles de la lengua inglesa.



FORREST GUMP, MUSIC, ARTIST AND TIMES

- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** VIRGIN
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN

Lo primero que hay que preguntarse sobre este magnífico título multimedia es ¿de qué trata exactamente?, ¿la música de la película, las escenas más impactantes, el equipo que trabajó en ella? Más bien es una mezcla y algo más de todo ello. Este producto no habla sobre la película, más bien nos traslada al ambiente que rodea la película y, en ese caso, la música es algo imprescindible.

Como bien sabéis lo que hayais visto *Forrest Gump*, los temas musicales que aparecen son de la época de los 50 y los 60 y acompañaban a Forrest en las escenas más divertidas y originales del film de Robert Zemeckis, que, por cierto, también sale en este CD. Y es lógico, porque vamos a encontrar entrevistas del personal técnico y, sobre todo, de los grupos que cedieron sus canciones. Verás aparecer a gente como The Mamas and the Papas, que han sido una pieza fundamental en la historia de la música.



Además de las canciones, disponemos de las letras de la mismas, algo muy buscado por los coleccionistas y los que tengan el oído un poco duro con el inglés.

Otra de las grandes novedades que trae *Forrest Gump* es el "script" de la película, es decir, todo el guión, con las diversas tomas y demás detalles técnicos. Esto lo hace muy recomendable para los que estudien ciencias cinematográficas o hacen sus pinitos como directores, ya que proporciona mucha información sobre el rodaje de una gran superproducción.

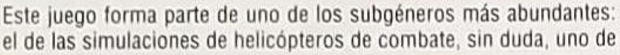
En definitiva, un producto multimedia excelente que habla sobre una película excelente.



FIRESTORM

75 OK PC

- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** COREL
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.



Este juego forma parte de uno de los subgéneros más abundantes: el de las simulaciones de helicópteros de combate, sin duda, uno de los elementos más atractivos de cualquier ejército. *Firestorm* pertenece al bando arcade de este tipo de juegos, pues pese a algunas funciones de control, lo más importante es disparar y moverse a toda velocidad.



Contamos con un buen número de armas entre las que destaca una ametralladora de altísima velocidad muy indicada para derribar otros aparatos similares al nuestro. Para los objetivos en tierra disponemos de un buen y variado número de misiles. Los gráficos de Firestorm son bastante sencillos y sin grandes pretensiones a excepción de la escenas cinemáticas llenas de espectacularidad y violencia. Un buen arcade sobre un helicóptero mortal.

FS 5'S CESSNA "CUSTOM" KIT

70 OK PC

- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** VIRGIN
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN

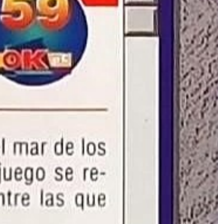
De nuevo, tenemos un producto de Colorado con utilidades para mejorar *Flight Simulator 5.0*. En este caso, le toca el turno a las avionetas Cessna, que, para cualquiera que haya jugado a *FS 5*, le parecerá uno de los modelos más completos y sencillos de manejar. Eso para quien sea un experto piloto, porque los profanos tendemos a caernos irremediablemente al vacío.



Como sus otros hermanos de la serie, el programa cuenta con un interfaz muy sencillo de manejar y que complementa al cuadro de mandos del programa original, dado que utiliza una plantilla en pantalla que representa al teclado. Así es más facil localizar las distintas funciones de los acorazados.

ACORAZADOS PLUS

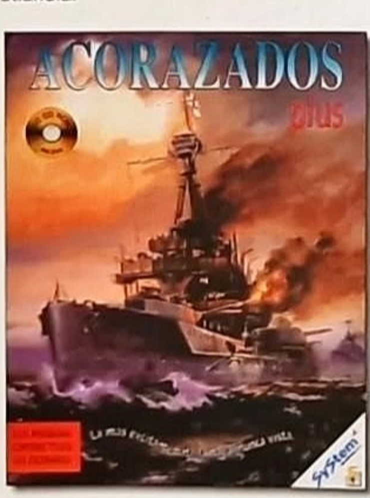
59 OK PC



- **TIPO:** SIMULADOR
- **COMPAÑIA:** ON LINE
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4

Los acorazados fueron una de las principales bazas en el mar de los ejércitos participantes en la I Guerra Mundial. En este juego se recrean siete batallas decisivas de aquella contienda, entre las que destacan Dogger Bank y Jutlandia.

El manejo del juego es bastante sencillo, al igual que sus gráficos, ya que *Acorazados Plus* está más orientado a la lucha estratégica que a las escenas de combate, aunque cuenta con buenas representaciones de los acorazados. En definitiva, se trata de un buen simulador con ágiles menús que nos permitirán movernos a nuestro antojo por todas las funciones de estos gigantes del mar.



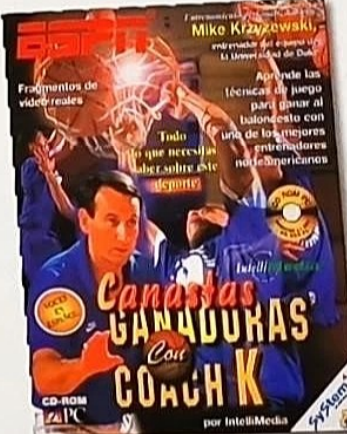
CANASTAS GANADORAS

85 OK PC

- **TIPO:** EDUCATIVO/DEPORTIVO
- **COMPAÑIA:** INTELLIMEDIA
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4

Desde luego, se puede decir que la propuesta que nos ofrece este educativo es de lo más original: un curso de baloncesto de la mano de Mike Kryzewski, uno de los mejores entrenadores de la liga universitaria americana.

En total son 2 CD repletos de imágenes de vídeo y síntesis, donde se nos explicarán paso a paso las jugadas básicas, desde el manejo del balón en las técnicas individuales hasta las estrategias más adecuadas de defensa y ataque. El menú de navegación es bastante sencillo de utilizar; además, el programa ha sido traducido al castellano a nivel de textos y voces.





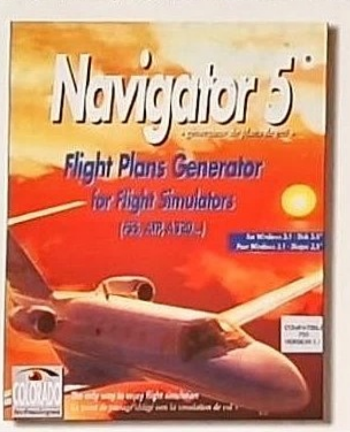
NAVIGATOR 5 Y FINAL APPROACH

70 OK PC

- **TIPO:** SIMULADOR
- **COMPAÑIA:** COLORADO
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.

La especialidad de la Compañia Colorado Tecchonologies son los simuladores de vuelos y concretamente las extensiones para *Flight Simulator 5.0*. En este caso se trata de dos generadores de planes de vuelos para los aviones diseñados por *Flight Simulator* y otras extensiones del mismo.

Los planes de vuelo son exactos a los que existen realmente en los aeropuertos. Proporcionan información sobre las pistas, radiobalizas, frecuencias de comunicación, además de los partes meteorológicos que nos aconsejarán la mejor ruta posible entre dos aeropuertos. Sin duda, es uno de los mejores módulos para *Flight Simulator*, aunque no tenga una presencia gráfica aceptable para los tiempos actuales.



TEMPEST

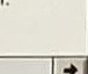


- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** ATARI INTERACTIVE
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

Tempest es uno de los clásicos del mundo de los videojuegos. Salió en 1981 y convulsionó a miles de aficionados por la poderosa adicción que contenía, totalmente distinta a *Pac-Man* o los *Space Invaders*.



En esta nueva revisión del tema se ha conservado el juego original junto con más versiones del juego actualizadas, entre las cuales destaca la que permite jugar en conexión contra alguien, haciéndolo más divertido aún. La esencia del título original se ha conservado totalmente, ya que se mantienen los gráficos a base de polígonos, pero resaltados con la calidad de las tarjetas VGA; al fin y al cabo, los tiempos cambian.



Q STEPS 1

73 OK PC

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** I.T.P. SOFTWARE
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4

De nuevo, nos encontramos con un programa educativo para aprender inglés. Ultimamente están saliendo un buen número de ellos, pero éste se dedica exclusivamente a los más pequeños, de 5 a 10 años, aunque para estos últimos el nivel es demasiado sencillo, por lo que Q STEPS 1 está más indicado para los chavales de 5 a 7 años.

A través de unos personajes bastante simpáticos, al niño se le ofrece situaciones donde aprenderá a manejarse en inglés con conceptos como los colores, números y objetos que podemos encontrar en cualquier casa. Dispone además, como otros programas educativos, de la posibilidad de usar un micrófono para grabar nuestras conversaciones en inglés y, luego, analizarlas para su estudio. Claro que todo a un nivel bastante sencillo para que el público al que va dirigido lo pueda entender sin problemas.

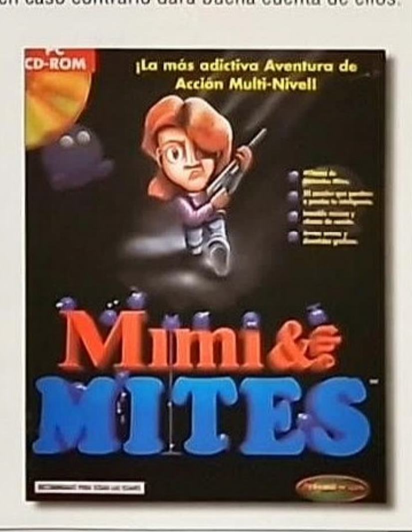
MIMI & THE MITES



- **TIPO:** PLATAFORMAS
- **COMPAÑIA:** URC
- **DISTRIBUIDOR:** FRIENDWARE

Los mites son unos bichos de color azul, que son el eterno sufrimiento de la pobre Mimi. Ella, en un mundo lleno de plataformas, debe librarse de los mites con la fuerza de la inteligencia cuando está desarmada, porque en caso contrario dará buena cuenta de ellos.

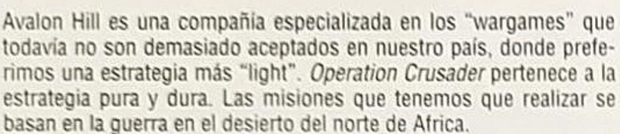
El juego es una mezcla de los clásicos de plataformas junto con los de puzzles, porque antes de empezar a jugar una pantalla, es necesario hacerse un recorrido mental de lo que nos espera y de qué podemos hacer para combatir a los mites, ya que cualquier roce con ellos significa perder una vida. Un juego muy divertido.



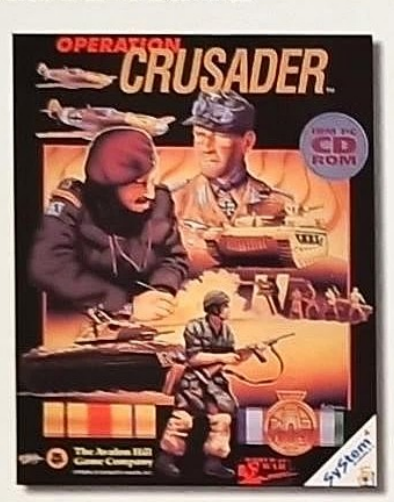
OPERATION CRUSADER

73

- **TIPO:** ESTRATEGIA
- **COMPAÑIA:** AVALON HILL
- **DISTRIBUIDOR:** SYSTEM 4


Avalon Hill es una compañía especializada en los "wargames" que todavía no son demasiado aceptados en nuestro país, donde preferimos una estrategia más "light". *Operation Crusader* pertenece a la estrategia pura y dura. Las misiones que tenemos que realizar se basan en la guerra en el desierto del norte de Africa.

El interfaz del juego ha sido mejorado sustancialmente respecto a anteriores entregas de la misma serie y los gráficos, aunque bastante simples, cumplen su misión. También se han incluido algunas escenas de vídeo más bien como adorno a los numerosos comentarios y consejos que nos darán nuestros oficiales.

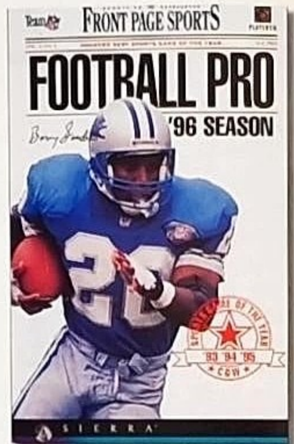


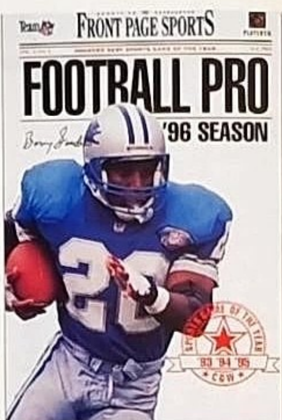
FOOTBALL PRO

72

- **TIPO:** DEPORTIVO
- **COMPAÑIA:** SIERRA
- **DISTRIBUIDOR:** COKTEL

Los amantes del fútbol americano están de enhorabuena con la última versión de una serie que Sierra ha dedicado al deporte nacional de Estados Unidos.





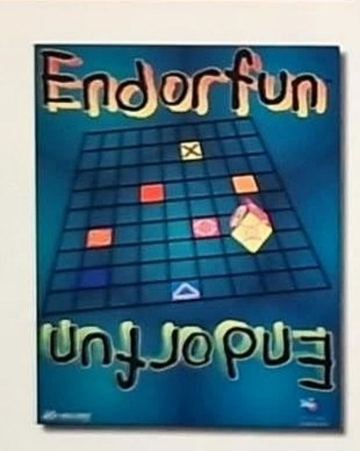
Es un programa impresionante, a juzgar por la magnitud del manual que explica detalladamente todas las reglas de este espectacular deporte. Pero lo que importa es el juego en sí y hay que decir que Sierra se ha pasado un poco en la dificultad de su manejo, porque tenemos acceso a un montón de opciones de todo tipo que aunque se utilizan amigablemente a modo de menús desplegables y tipo "ventana", en unos primeros momentos nos costará bastante hacernos con el control del equipo. En resumen, un programa bastante impresionante por sus posibilidades, pero difícil de entender y manejar.

ENDORFUN

86

- **TIPO:** PUZZLES
- **COMPAÑIA:** TIME WARNER INTERACTIVE
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS

¿Qué se puede hacer con una cuadrícula y un dado con un símbolo distinto en cada una de sus caras? Pues *Endorfun*, un juego donde la adicción y la inteligencia se mezclan en dosis iguales. Básicamente, tenemos que conseguir que la cara superior del dado sea idéntica a la figura que aparece en la cuadrícula, coincidiendo en forma y color. Para ello tenemos que rodar el dado hasta conseguir la posición adecuada que nos permita conseguir la figura dibujada.



Parece sencillo, pero no lo es. Incluso más que dificultad, de lo que tenemos que hablar es de pura adicción, pues una vez que juegas un escenario no puedes parar. En serio, se trata de uno de los juegos más adictivos de este tipo que han salido en este último año. Sin grandes alardes tecnológicos, *Endorfun* reúne sencillez y diversión.

EXTREME

86

- **TIPO:** NIVELES PARA *RISE OF THE TRIAD*
- **COMPAÑIA:** APOGEE
- **DISTRIBUIDOR:** FRIENDWARE

Rise of the Triad fue el primer juego que se opuso seriamente al reinado de *Doom*. Era totalmente distinto a *papá Doom*, pero tan bueno y divertido de jugar como aquel. Pronto se hizo muy popular entre todos nosotros, pero echábamos de menos nuevos niveles, puesto que los que aparecían a través de Internet sabían a muy poco.

Para remediar esta "desagradable" situación, Apogee ha creado los 40 niveles más duros que se podían crear con la perversa imaginación de estos sádicos de la programación. Os podemos asegurar que están repletos de trampas, enemigos y... sangre. Además se incluye TED5, un editor de niveles que nos permitirá crear los nuestros propios y con el que podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación. *Extreme* tiene acción extrema hasta el último de sus bytes.

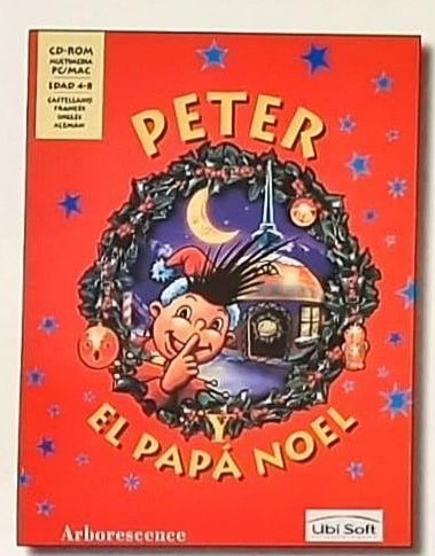


PETER



- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** UBI SOFT
- **DISTRIBUIDOR:** UBI SOFT

Las aventuras de Peter es una serie multimedia dedicada a los más pequeños (que es uno de los mercados más atrayentes para este tipo de productos) programado por un equipo francés con una larga experiencia en la educación y la creación de programas infantiles.

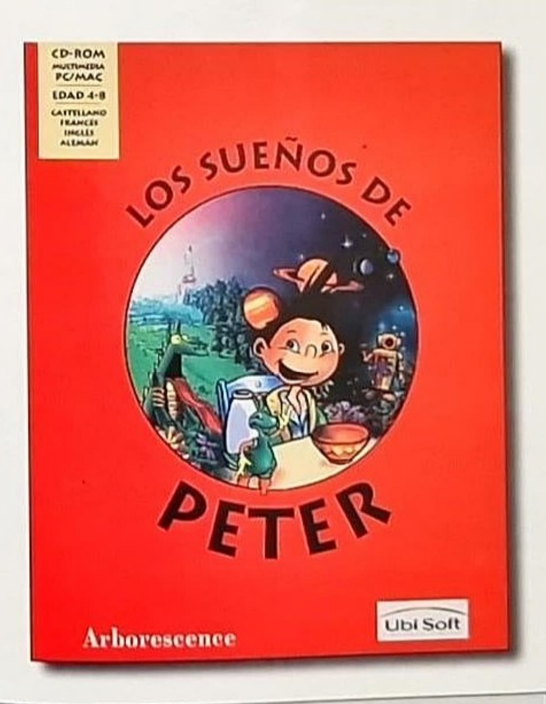


Esta vez nos presentan dos nuevos títulos para esta colección: *Los sueños de Peter* y *Peter y el Papá Noel*.

Los sueños de Peter está dedicado a las ciencias de la naturaleza, desde la biología con los últimos descubrimientos sobre dinosaurios, hasta los más misteriosos secretos del universo.

Peter y el Papá Noel tiene como fondo la Navidad y la figura de este entrañable personaje. Nuestra misión consiste en repartir regalos a niños de todo el mundo. Esto se hace por medio de pequeños juegos y puzzles con una dificultad variable. Por supuesto, también podemos colorear dibujos y jugar con números.

Todos los programas de esta serie tienen una calidad bastante alta en comparación con otros títulos de su mismo estilo. Sus cuidados gráficos y los abundantes sonidos hacen el resto.



BATMAN RETURNS



- **TIPO:** JUEGO DE LUCHA
- **COMPAÑIA:** ACCLAIM
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

La tercera parte de la saga cinematográfica no podía dejar de tener su secuela cinematográfica. Acclaim, especialista en licencias de películas, ha realizado un juego de lucha donde el principal protagonista es el hombre murciélago.

Lo primero que llama la atención es el tamaño enorme de los gráficos, aunque algo deslucidos por un movimiento bastante penoso que resta agilidad al desarrollo de la aventura. Sonido de película, multitud de escenas renderizadas y la recreación de un ambiente idéntico al de los cómics son, sin embargo, las mejores bazas de este juego muy recomendable para los fanáticos de la lucha.



DUKE NUKE 3D (SHAREWARE)



- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** APOGEE
- **DISTRIBUIDOR:** FRIENDWARE

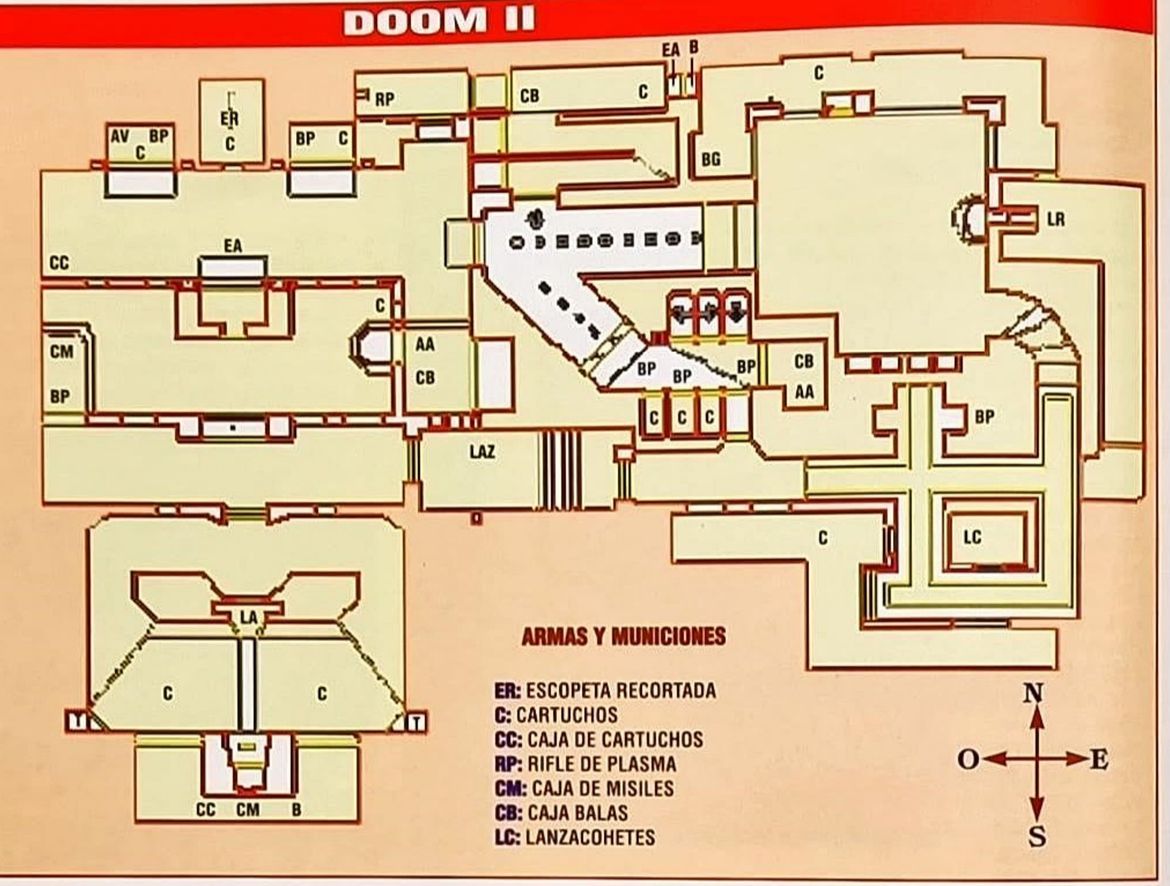
Por fin, tenemos, aunque sea en versión shareware, una muestra de uno de los juegos más esperados. Al estilo de los arcades en 3D y con reminiscencias de *Doom*, *Duke Nuke 3 D* promete y cumple ser el juego más espectacular nunca visto en tres dimensiones. Gracias a una nueva tecnología de creación de gráficos, es posible interaccionar con un montón de elementos del escenario, vernos en un espejo o simplemente disfrutar de un movimiento espectacular incluso en un humilde 486.



La misión que tiene que cumplir nuestro amigo Duke es bastante sencilla: no dejar vivo a cualquier tipo de invasor que ose cruzarse por su camino. Pero no todo va a disparar porque cada nivel está lleno de habitaciones secretas con jugosas tentaciones en su interior en forma de vida, munición o armas, cada vez más poderosa. Solamente queda decir que la versión shareware tiene muchas horas de juego, así que podéis imaginar lo que nos espera dentro de poco.

DOOM II

Este es el mapa del nivel quinto. Cuidado, pues éste es el primer nivel en el que aparecen los cacodemons, que disparan unas poderosas esferas de energía capaces de quitarnos hasta un 30% de nuestra salud.



OBJETOS

AV: ARMADURA VERDE
BP: BOTIQUIN PEQUEÑO
EA: ESFERA AZUL
AA: ARMADURA AZUL
LR: LLAVE ROJA
BG: BOTIQUIN GRANDE
B: BERSERKER
LA: LLAVE AMARILLA
LAZ: LLAVE AZUL
T: TELETRANSPORTADORES
B: BATERIA

ARMAS Y MUNICIONES

ER: ESCOPETA RECORTADA
C: CARTUCHOS
CC: CAJA DE CARTUCHOS
RP: RIFLE DE PLASMA
CM: CAJA DE MISILES
CB: CAJA BALAS
LC: LANZACOHETES

TEKWAR

Este complicado pero impresionante juego que sigue los pasos del ya eterno *Doom*, también tiene sus trucos para hacernos la vida más sencilla:

- **SHIFT + ALT + G -** Te proporcionará invulnerabilidad a los ataques enemigos.
- **SHIFT + ALT + W -** Tendrás al instante todas las armas y tarjetas de acceso a zonas restringidas.



- **NOGUARD -** Desaparecen todos los agentes de la policía.
- **NOENEMIES -** Desactiva las cámaras de vigilancia.
- **NOCHASE -** No hay agentes de organizaciones enemigas.



- **NOSTROLL -** Desaparecen los viandantes.



THE HIVE

Introduce como nombre de jugador TORYO y tendrás a tu disposición la posibilidad de escoger la fase que prefieras para realizar tu partida.





MORTAL KOMBAT III

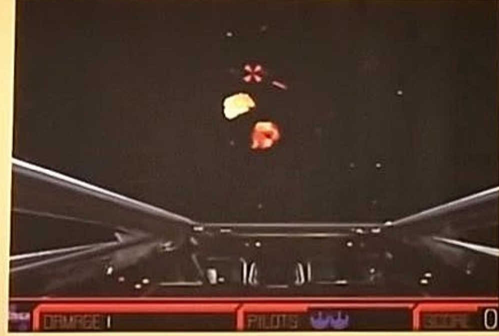
Parece que los trucos que se pueden conseguir con este juego no tienen final. El mes pasado os ofrecimos un especial con todas las magias, Fatalities, Animalities, Friendships, Babalities, etc.
En este número os informamos sobre lo que tenemos que introducir a la hora de ejecutar el juego, para obtener una serie de cambios la mar de interesantes:

- ✓ **MK3 9966** - Juego al revés
- ✓ **MK3 1111** - Luchadores reducidos
- ✓ **MK3 8888** - Luchadores agrandados
- ✓ **MK3 8000** - Juego en modo turbo
- ✓ **MK3 603015** - Juego a cámara lenta
- ✓ **MK3 1995** - Luchadores invisibles
- ✓ **MK3 1000000** - Se puede luchar con Motaro y con Shao Kahn en modo de 2 jugadores
- ✓ **MK3 0666** - Se puede luchar con Smoke con la dificultad al máximo
- ✓ **MK3 666**- Se puede luchar con Smoke con la dificultad al mínimo

REBEL ASSAULT 2

Estas son todas las claves de acceso a la totalidad de los niveles de este juego galáctico, para todos los niveles de dificultad que tiene el juego.





NIVEL BEGINNER

- 2. JABBA
- 3. ENDOR
- 4. LACHTON
- 5. BORSK
- 6. KROYSIES
- 7. AURIL
- 8. KAMPL
- 9. FERRIER
- 10. GALIA
- 11. DENARII
- 12. SADOW
- 13. ANDERON
- 14. ALEMAA
- 15. CATHAR
- FINAL. DOMINIS

NIVEL NOVICE

- 2. EWOKS
- 3. CHEWIE
- 4. DANKIN
- 5. NOGHRI
- 6. CHAMMA
- 7. BOGGA
- 8. INCOM
- 9. KOTHLIS
- 10. KRATH
- 11. SIOSK
- 12. ADEGAN
- 13. AMANOA
- 14. AMBRIA
- 15. SYLVAR
- FINAL. MIRALUKA

NIVEL STANDARD

- 2. BANTHA
- 3. KATANA
- 4. DENGAR
- 5. PELLAEON
- 6. ITHULL
- 7. STENNESS
- 8. MYRKR
- 9. CHURBA
- 10. ARTOO
- 11. SATAL
- 12. LOBUE
- 13. DENEBA
- 14. STURM
- 15. CRADO
- FINAL. CARRACK

NIVEL EXPERT

- 2. ANAKIN
- 3. KENOBI
- 4. FORTUNA
- 5. MODON
- 6. OMMIN
- 7. REKKON
- 8. SHAZSEN
- 9. KIIRIUM
- 10. GUNDARK
- 11. DIANOGA
- 12. ATUARRE
- 13. ESSADA
- 14. PAPLOO
- 15. NASHTAH
- FINAL. PESTAGE

SEPARATION ANXIETY

Estos son los passwords para comenzar en cualquiera de los niveles de que consta el juego. Prepárate, pues a partir de ahora las cosas van a ser mucho más sencillas tanto para Spider-Man, como para Venom:

- **1. DCCPMH**
- **2. MDRKJP**
- **3. STSPPC**
- **4. QPMJCV**







BATTLE BEAST







Este divertido arcade de lucha uno contra uno, con ambiente de dibujos animados, tiene en sus entrañas un curioso truco que nos dará la posibilidad de ser invencibles. Para ello, teclea en las rondas de bonus la palabra ORUFO. También podrás realizar nuevos golpes especiales introduciendo **XUS_D3 y HNTIOH-12.**

X-COM TERROR FROM THE DEEP

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **MICROPROSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

X-COM TERROR FROM THE DEEP

GUIA PARA CONSEGUIR LA VICTORIA

Aunque los aliens del fondo del mar nos han formulado las más serias amenazas de muerte imaginables si publicábamos este Tricks & Tracks, hemos hecho caso omiso y este mes te damos las claves para conseguir una rápida victoria contra los indeseables invasores submarinos.

Aunque todavía hay algún reacio a jugar con *X-COM*, lo cierto es que este magnífico juego de estrategia ya es el número uno en ventas de juegos de estrategia en los EE.UU. Aunque resulta más difícil que su antecesor *UFO: Enemy Unknow*, todo enemigo tiene su punto débil y con esta guía podrás ponerles las cosas realmente difíciles a estos invasores submarinos.

El punto clave en una partida de *X-COM* siempre son las misiones de tus acuanautas de las que depende totalmente el desarrollo del juego. Las tácticas de combate mejores están basadas en tácticas reales que son utilizadas en los comandos de los ejércitos modernos.

TACTICAS DE COMBATE

Desplegar a tus acuanautas en formación tiene tres ventajas principales: aumenta la potencia de fuego, mejora la defensa y facilita el movimiento cubriendo mejor el terreno.

• Una de las mejores tácticas de despliegue y que resulta muy fácil de realizar es la de ir por parejas. La idea es que mientras en un turno un hombre avanza, el otro se queda estacionado y luego cambian. Este despliegue permite tener siempre alguien alerta y con suficientes unidades de tiempo como para que si el hombre de la avanzadilla ve un alien no se quede indefenso si ha gastado sus últimos movimientos. Esta formación es ideal para asaltos al interior de edificios y, en general, en todos los lugares cerrados. El único inconveniente de esta formación es que te puede faltar potencia de fuego, como ejemplo hay que recordar que dos armas potentes, como los cañones sónicos pueden no ser suficientes contra muchos aliens, como es el caso de los hombres langosta.





• Otra de las formaciones más utilizadas es la formación en V invertida. Esta formación ofrece un gran campo de fuego contra cualquier alien que se detecte tanto en el frente como a los lados, pero es muy incómoda si el terreno no es lo suficientemente liso. Además la punta de la V invertida en la que se juntan el mayor número de acuanautas es muy sensible a armas con onda expansiva como puede ser una granada.

• La formación en línea frontal permite disponer de la mayor potencia de fuego frontal, pero es muy peligrosa contra aliens que pueden colarse en nuestra retaguardia.

GUERRA DE CONTROL MOLECULAR

Para tratar el combate molecular empezaremos hablando de la defensa, ya que al principio del juego los acuanautas reciben ataques mentales, pero son incapaces de atacar hasta que se descubre el laboratorio de control molecular.

Si ves que un acuanauta está siendo atacado mentalmente repetidas veces por los aliens, haz que tire todo su equipo cuanto antes, para que, en caso de que sea controlado, no pueda hacerte ningún daño, salvo identificar la posición del resto de tu pelotón. Si el mismo soldado, es fácilmente controlado en diversas misiones es que tiene un bajo índice de barrera mental, por lo que es mejor librarse de él cuanto antes. En cuanto tengas laboratorios de control molecular podrás conocer los índices de tus acuanautas tras un mes de entrenamiento.

OBTENER MAS DINERO

Si las finanzas no son lo tuyo y siempre estás con el agua al cuello, vende todo el equipo que no utilices, en especial armas que todavía no puedas utilizar porque no has investigado. Intenta guardar siempre la munición de los cañones sónicos, los proyectiles disruptores y las bombas de impacto térmico, ya que serán tus armas principales en un futuro, además en el caso de las dos últimas cuesta Zrbita producirlas por lo que son muy valiosas.



Si realizas esta pequeña trampa económica, no dependerás de que los paises te apoyen y podrás dedicarte en pleno a ir a por sus bases.

Si necesitas despreocuparte de la economía, puedes realizar una trampa que te dará más de dos mil millones de dólares. Cada partida que grabas en tu PC utiliza un directorio independiente que sale del directorio madre TFTD (Terror From The Deep). Utiliza un editor hexadecimal como el incluido en las PCTOOLS 6.0 y edita el fichero LIGLOB.BAT cambiando los cinco primeros números hexadecimales por FF FF FF 7F, que es el máximo número admitido. Sólo si tras entrar de nuevo en el juego recuperas la partida modificada, los cambios tendrán efecto. Esto no afecta al código del programa original y no hay miedo de dañarlo, ya que, como máximo, en caso de hacerlo mal se estropearía la partida modificada.



Si uno de los acuanautas que controlen los aliens es un excelente soldado y no quieres librarte de él, puedes aturdirlo con lazas térmicas o proyectiles térmicos.

Recuerda que un tanque de los acuanautas no puede ser controlado mentalmente y, por tanto, es un excelente arma contra los ataques masivos de control molecular. En caso de que te encuentres en una misión con muchos ataques mentales, deberás darte la máxima prisa posible en tu despliegue y avance, corriendo más riesgos que de costumbre. A medida que elimines aliens, la moral del enemigo bajará y la de tus acuanautas subirá, haciendo más difíciles los ataques mentales.

PERSONAL EN LA BASE

Siguiendo el recuadro de "La base óptima", el personal recomendable por cada base es de 20 soldados, 50 científicos y 50 técnicos en una partida avanzada. Al principio una buena combinación es de 10 soldados acuanautas y 30 científicos, comprando técnicos en cuanto sea posible fabricar algo, ya los técnicos sólo fabricarán lo que previamente se haya investigado.



Tener un buen grupo de soldados perfectamente equipado es esencial para conseguir la victoria.

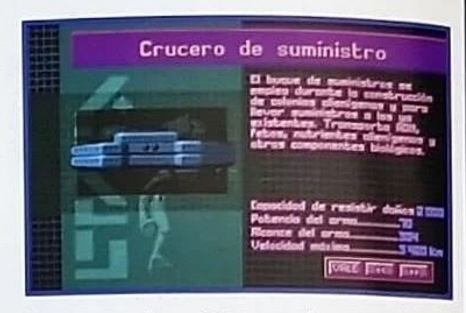
TRUCOS DE X-COM



Los desplazadores sónicos son más efectivos si vuelan a la altura del nivel uno.



El Decodificador Tarns es muy útil para saber contra qué tipo de nave nos enfrentamos.



Los cruceros de suministro son los que mayor cantidad de Zrbita transportan.

● Si al estar frente a una puerta quieres abrirla sin gastar unidades de tiempo, coloca el cursor del ratón tras la misma y pulsa el botón derecho del ratón.

● En naves aliens de más de un piso que tienen escaleras y al final una puerta es posible atravesar la puerta sin abrirla y, por tanto, ahorrar algunas unidades de tiempo, manteniendo a salvo tras la puerta al resto de tu comando. Para hacer esto, sitúate en el nivel cero del mapa con tu acuanauta, justo antes del cambio de nivel de la escalera, sin que se vea la puerta, luego cambia de nivel sin mover al acuanauta y señala a un cuadrado tras la puerta a atravesar.

● Es posible apuntar y disparar a aliens que no se encuentren en línea de visión, para ello sitúate en las esquinas de las naves aliens y dispara en cuanto puedas.

● Si estás desesperado y dispuesto a sacrificar a un acuanauta como bomba humana, llena su mochila de granadas sónicas (el truco sólo es válido con esta munición) con tiempo de explosión cero. Después infíltralo en medio de las líneas enemigas sin nada en las manos. Cuando el acuanauta sea abatido todas las granadas explotarán sucesivamente provocando un daño de más de 1.000 puntos de daño y aumentando la honda expansiva en cada explosión. Recuerda tener una granada activa en la mano.

● Si las cosas te van mal y no tienes suficiente equipo y hombres para sofocar una misión de terror, manda tu nave con un hombre al terror y nada más aterrizar cancela la misión. Esta técnica te permite disminuir la pérdida de puntos que tendrías si ignoraras totalmente la misión.

● Los aliens no necesitan mantener una línea visual con el acuanauta al que quieren controlar, por lo que no sirve de nada esconderse.

● Nunca utilices el control molecular sobre civiles, ya que pueden transformarse en horrendas criaturas aliens.

● Revisa periódicamente a tus hombres heridos para ver si tienen alguna herida mortal. Si están heridos, utiliza en seguida un botiquín o morirán en pocos turnos.

● Si tus hombres tienen una mano libre aumentará su probabilidad de acierto con armas de dos manos. El porcentaje de acierto también aumenta si se encuentran de rodillas al efectuar el disparo y si el enemigo está perfectamente visible, localizado y a la misma altura.

● Si quieres obtener una mayor cantidad de Zrbita, ataca a las naves de suministro cuando hayan aterrizado en una base, seleccionando como objetivo la nave y no la base.

● La investigación de los acuaplásticos, Zrbita y decodificador Tarns abren muchas nuevas investigaciones. La Zrbita y los acuaplásticos permiten crear el blindaje magnético y la navegación magnética permite el blindaje de iones con el que se puede ascender en el agua.

● Ataca sólo durante el día. Las misiones por la noche son extremadamente difíciles ya que los aliens tienen un mayor rango de visión que tus acuanautas. En el caso de una misión tipo terror puedes retrasar el ataque enviando naves interceptadoras continuamente hasta que amanezca y atacando posteriormente.

● Evita matar a los civiles en las misiones de terror. Si quieres evitar que un civil caiga bajo el ataque de un alien, puedes atontarlos con un cañón de impacto térmico, los aliens lo ignorarán y cuando termines la misión estará sano y salvo.

● Ten cuidado con las armas que tengan mucha onda expansiva cuando cumplas misiones de terror. Si cae un civil por tu culpa, recibirás fuertes penalizaciones en puntos.

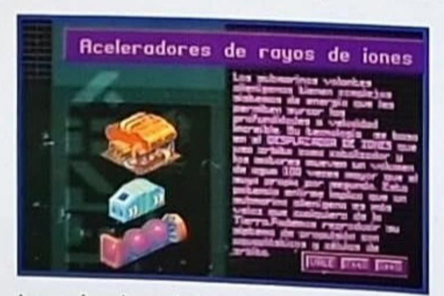
● Utiliza siempre que te sea posible tanques y, en especial, naves desplazadoras que pueden volar para cubrir la zona y buscar a los aliens de una forma segura.

● Cuando más hombres tengas en cada base, más ascensos tendrás y, por tanto, dispondrás de mejores hombres con todas sus características mejoradas.

● Antes de enviar una nave de transporte, asegúrate de que tienen suficiente equipo y de que, en caso de que la misión sea en superficie, no utilicen armas submarinas como los lanzasaetas y lanzatorpedos. Cuando veas que la munición empieza a escasear, no lo dudes y ponte a producir más en tus talleres para las futuras misiones. Ten especial cuidado con tener una buena reserva de armaduras, ya que la diferencia entre ir equipado o no llevar armadura es la misma que entre la vida y la muerte.



Los Calaxmares son unas baterías sónicas muy peligrosas, ¡ten cuidado!.



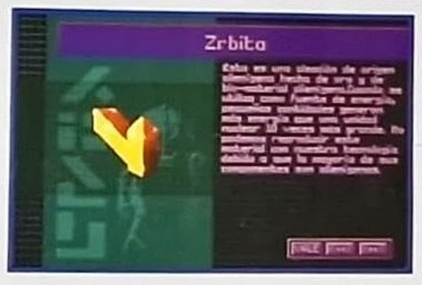
Los aceleradores de rayos de iones son esenciales para desarrollar naves avanzadas.



Este descubrimiento es esencial para conseguir naves potentes y rápidas.



Los lanzaproyectiles de disrupción son el arma más devastadora de todo X-COM.



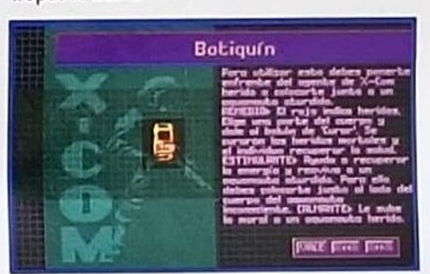
La Zrbita se encuentra sólo en las naves aliens que derribes.



El cañón sónico es el arma preferida de las tropas X-COM.



Es importantísimo descubrir cuanto antes la armadura iónica o estarás perdido.



Tener un botiquín a mano en cada misión es muy útil.



Con los acuaplásticos puedes desarrollar el primer nivel de armadura.

- Transporta a tus prisioneros vivos a la base donde tengas más científicos para acelerar su interrogatorio. Allá donde esté el prisionero habrá que realizar la investigación, por lo que si no tienes científicos en una base no te servirán de nada los prisioneros, salvo que los traslades.
- No vueles demasiado alto con los submarinos de asalto en tus misiones, el enemigo se ocultará fácilmente. Lo ideal es volar a una altura de nivel uno, con lo que se ve perfectamente todo el entorno y estás a salvo de las granadas del suelo.
- Sitúa bases X-COM cerca de alguna base alien para interceptar sus naves de suministro. Espera siempre a que aterricen para obtener más Zrbita que de otra forma se perdería en el combate preliminar.
- Para destruir un muro dispara detrás del mismo con un arma potente como la que incorporan los desplazadores sónicos. Esto es especialmente útil dentro de las naves aliens.
- Las armas congeladoras no dañan a los tanques desplazadores.



Este arma es muy importante y efectiva para conseguir capturar aliens vivos.



Cuando inventes el desplazador sónico la balanza cambiará de lado y empezará tu ofensiva.

¿COMO ATACAR MENTALMENTE?

Para disponer de poderes mentales es preciso descubrirlos y posteriormente investigarlos. Es necesario capturar vivo a un oficial de alto rango, como puede ser un comandante, y posteriormente interrogarlo con científicos. Los oficiales de alto rango se suelen localizar en las bases de los aliens o en ocasiones en las naves muy grandes. Para saber el rango de un alien puedes utilizar los lectores de control molecular. Una vez investigados los poderes mentales tendrás que instalar laboratorios de control molecular y utilizar los disruptores de control molecular para efectuar tus ataques.

Cuando tengas bajo control molecular a un alien, lo mejor que puedes hacer es colocarle en medio de tu equipo y hacerle que tiren sus armas para reequipar a tu escuadrón. Pasado un turno, adormécelo con lanzas o bombas térmicas para su posterior interrogatorio.

ATAQUE A NAVES Y BASES

Para poder atacar a una base alien, que es donde más puntos pueden obtenerse, lo primero que tienes que hacer es localizarlas. En cuanto veas que muchas naves grandes, que generalmente son de suministro, aterrizan en una misma zona, envía a patrullar allí una nave interceptadora. Con una o dos patrullas localizarás todas las bases de la zona y podrás preparar tu ataque.

En tus primeras misiones tus naves X-COM estarán más cargadas de hombres que de tanques, pero en cuanto puedas, debes incluir al menos un par de desplazadores sónicos, que son unos excelentes tanques con 100 unidades de tiempo que no gastan munición de tus almacenes y que pueden volar y disparar más de cien veces por misión como si de un cañón sónico se tratase.

Cuando ataques una nave, los aliens siempre esperarán que entres por la puerta principal, por los accesos del techo en el caso de que tengas armaduras iónicas y por los muros rotos por el combate entre naves. Es muy importante romper el plan de los aliens atacando por otras zonas inesperadas. Para ello, puedes utilizar explosivos de gran impacto, proyectiles disruptores o una buena colección de granadas que esta-

LA BASE OPTIMA

Es muy difíicil aclarar cuál es la base óptima en X-COM, ya que depende principalmente del dinero que se tenga para su mantenimiento y de las investigaciones que se hayan finalizado. En una partida avanzada una excelente base tendría las siguientes instalaciones:

● Dos hangares: Al principio es necesario tener dos hangares, uno para la nave de transporte y otro para las naves interceptadoras. Cuando se descubra la última nave (el Leviatan), se puede eliminar un muelle, ganando un importante espacio y reduciendo los costes de mantenimiento. Las otras naves pueden ser trasladadas a nuevas bases en construcción. Recuerda que para construir una nueva nave necesitarás un hangar libre.

● Seis defensas TOI: Aunque existe una gran cantidad de defensas antiaterrizajes, las defensas TOI son, sin duda, las más efectivas. El porcentaje de acierto de estas defensas aconseja disponer de un número no inferior a tres, ya que si no las naves no serán destruidas; por tanto, si no tienes suficiente dinero, es mejor que dejes aterrizar las naves alien y así te ahorrarás una suculenta cantidad de dinero.

● Un escudo de resonancia: Este escudo permite que tus defensas TOI disparen dos veces en vez de una. Instalando un escudo de resonancia puedes ahorrarte dos o tres defensas TOI con lo que tendrás un importante ahorro de dinero.

● Dos talleres: Es muy importante tener una buena cantidad de técnicos dispuestos a trabajar y en especial un taller independiente para poder construir nuevas naves tipo Leviatan. Dos talleres pueden tener trabajando al mismo tiempo unos cincuenta técnicos que acelerarán notablemente la producción de cualquier objeto. La amortización de los técnicos es muy simple, basta con que les pongas a fabricar armas que puedes vender posteriormente, con lo que ganarás jugosas cantidades de dinero. No fabriques nunca objetos que necesiten Zrbita para venderlos posteriormente, ya que la Zrbita es un bien escaso que sólo se puede encontrar si interceptas naves de suministro aliens.

● Uno o dos laboratorios de control molecular: La decisión está en función del número de soldados que tengas en cada base. Si tienes más de 20 acuanautas en una base no lo dudes e instala dos laboratorios de control molecular para dotar a tu ejército de barreras mentales potentes.

● Un laboratorio: Cada laboratorio puede albergar hasta 50 científicos. En tu base inicial puede que al principio quieras tener dos instalaciones con hasta 100 científicos para acelerar el desarrollo de armas y equipo.

● Hasta siete almacenes generales: Con esta cantidad de espacio de almacenamiento te será muy fácil variar de equipo en cada misión. Las armas de las naves, como son los misiles TOI, ocupan mucho espacio. Ten siempre una buena cantidad de armamento para todos los acuanautas de la base por si eres atacado por los aliens, pero vende todas las armas que dejes de utilizar a medida que avances en tus investigaciones.

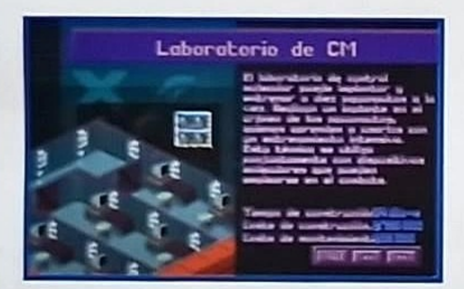
● Una celda de alienígenas: Esta celda te permite mantener con vida a extraterrestres capturados vivos para proceder a su interrogación a través de tus científicos. Es imprescindible tener una de estas instalaciones por base o no podrás avanzar en el juego.

● Dos sonar: Para maximizar la posibilidad de detección de naves instala un sonar de corto alcance y otro de largo alcance.

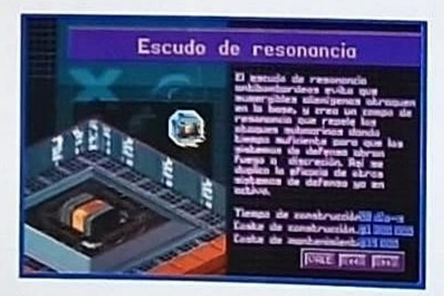
● Cuatro alojamientos: Cada alojamiento permite vivir a 50 personas, que pueden ser acuanautas, científicos o técnicos.

● Una exclusa: La exclusa es el origen de todas las bases y un punto potencial de invasión de nuestros enemigos; por tanto, es recomendable situarla en alguna esquina del mapa de la base junto con los hangares para que la mayor parte de los invasores se concentre en una única zona.

● Un decodificador Tarns: Esta instalación te permite identificar las naves aliens que sean detectadas por tus radares, informándote de la raza que pilota la nave y de la misión que tienen a sus órdenes. Es muy útil para detectar las naves de suministro que llevan Zrbita y los intentos de infiltración y ataque a tus bases.



Si quieres tener poderes mentales necesitarás un laboratorio de este tipo.



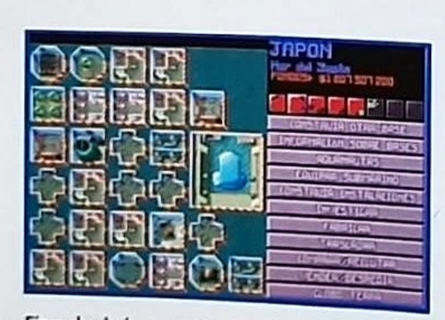
Este escudo hace que tus armas antisubmarino de la base disparen dos veces.



Gracias a esta instalñación sabrás el tipo de naves que localizas.



Ejemplo de base avanzada con un Leviatan en un muelle.



Ejemplo de base avanzada csituada en Japón.



Las defensas TOI son la mejor opción para evitar visitas no deseadas.

llen al mismo tiempo y conseguirás hacer boquetes en las duras paredes de las naves, consiguiendo acceder por nuevos frentes a tu elección.

EL EQUIPO OPTIMO EN UNA MISION

En cuanto tengas una buena colección armas a tu alcance será mejor que selecciones las mejores para obtener dinero por la venta de las demás y vaciar el exceso de carga de tus almacenes. En una misión avanzada un excelente equipo sería el siguiente:

- 2 desplazadores sónicos.
- 8 cañones sónicos con una carga cada uno.
- 20-30 granadas sónicas.
- 1-2 rifles Gauss con 2 cargas para cada uno.
- 1 lanzaproyectiles disruptores con al menos 8 cargas.
- 1-2 cañones de impacto térmicos con al menos 4 cargas por cañón.
- 1 botiquín.
- 1 lector de control molecular, así como todo lo necesario para la guerra molecular en caso de que esté disponible.

Este equipo es ideal para casi todas las misiones. En el caso de que tus enemigos sean débiles, puedes utilizar los rifles Gauss que te ofrecen mucha movilidad y la posibilidad de efectuar tres disparos seguidos en la modalidad de disparo automático. Si tus enemigos son duros de pelar, como son los hombres langosta, utiliza las granadas y los cañones sónicos. Si no quieres correr riesgos utiliza los proyectiles disruptores (no te sitúes nunca cerca de su gran explosión) y los cañones de impacto térmicos que además te servirán para hacer prisioneros.

ATENEA







LAS NAVES INTERCEPTADORAS



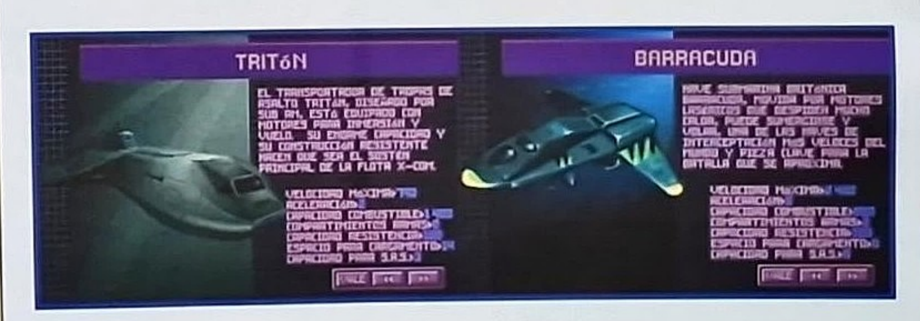
Los cañones sónicos son la mejor opción en naves avanzadas, ya que no consumen munición.



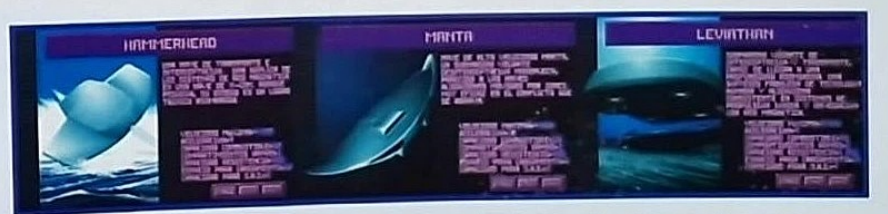
El Leviatan es tan buena nave interceptando como transportando hombres y equipo.

En cuanto te sea posible arma tus naves con cañones sónicos, ya que estos potentes cañones no gastan munición y hacen mucho daño. Si lo que quieres es un arma potente utiliza lanzamisiles TOI, pero ten en cuenta que la munición TOI gasta Zrbita y que cuatro misiles TOI no siempre derriban a una nave que sea muy grande.

Sin duda alguna, el Leviatan es la mejor nave X-COM. En cuanto puedas, desarróllala y constrúyela en tus muelles. Un Leviatan es una excelente nave interceptadora y de transporte al mismo tiempo. El inconveniente de los Leviatan es que consumen Zrbita como combustible y que, en caso de quedar dañados, tardan mucho más tiempo en ser reparados que los originales Tritón y Barracuda. El Leviatan es capaz de transportar cuatro SAS (tanques) y 10 hombres, así como dos armas antisubmarinas para la interceptación de naves aliens.



El Tritón y la Barracuda son las dos primeras naves X-COM. Lentas y poco potentes, la única ventaja que tienen es que no utilizan Zrbita como combustible.



Aunque las dos primeras naves son más potentes que los diseños originales, es mejor esperar y crear directamente el Leviatan.

ALIENS
TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **CRYO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

Aliens

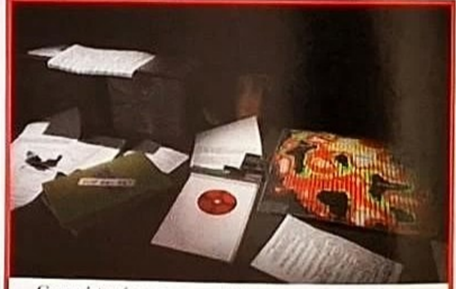
Este mes os ofrecemos la solución a la aventura Aliens, la más trepidante y misteriosa aventura del espacio que puedes vivir en estos meses. Sabemos que necesitas ayuda y por eso los "ángeles de la guarda" venimos a ayudarte.

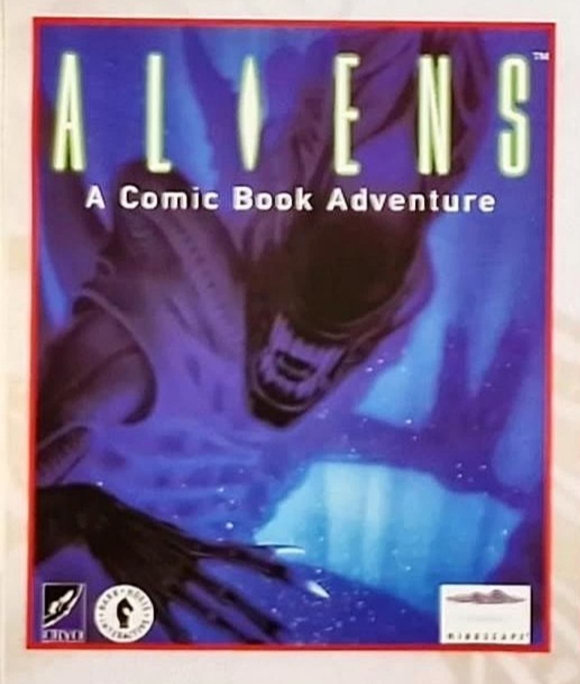
Los Aliens están locos, locos, locos...

Aliens tiene una gran calidad gráfica, un desarrollo interesante y una excelente ambientación. En resumen, es un juego que vale la pena, y mucho. Por eso resultan inexplicables las deficiencias de su interfaz. Quizás algunas de estas pistas ayuden a contrarrestar esos problemas.

El primero de ellos es que los juegos salvados, si bien se respeta el inventario de objetos existente en el momento de salvar, solamente se reanudan en tres lugares específicos (los "capítulos" de que habla el manual): en la nave USS Sheridan, a punto de salir de ella y al atravesar el campo de fuerza que aparecerá en un momento dado de la trama.


Uno de los 4 fragmentos del scanner se encuentra tras la puerta 6 de los corredores


Crespi tenía un escondrijo en su camarote. El CD-Rom contiene las órdenes de Hunter



El caso del interior del Sheridan no presenta mayores dificultades. La segunda situación, en cambio, obliga a ver decenas de veces, con la consecuente pérdida de tiempo, la secuencia de los comentarios de los tripulantes al salir de la nave y el proceso de ponerse los exoesqueletos, tras de lo cual quedan mirando hacia la puerta de entrar, así que se debe hacer un giro para salir (¿por qué no ahorramos todo este preámbulo?).

Lo peor es el momento del campo de fuerza. Resulta ser que siempre hay que iniciar y cerrar el juego desde el primer CD-ROM (¿no podrían haberse duplicado el ejecutable y algunos datos esen-


Zona de descarga del almacén del Sheridan


Algunos objetos, como el mapa de B54c, la comida y el robot espía, se usan



El juego del reversi

ciales en ambos discos o copiado al disco duro en la instalación?), con lo cual se produce la siguiente situación (llega a resultar exasperante): estamos en el segundo disco, nos mata, por ejemplo, un alien o se nos acaba el tiempo y llega la nave destructora. Nos obligan a poner el primer CD para que aparezca el menú. Cargamos el último juego salvado, esperamos pacientemente a que termine la secuencia de salida del Sheridan y el pase por el campo y ia poner otra vez el segundo CD-ROM! Si estábamos, por ejemplo, en el laberinto y antes de obtener el pase de Church, la cantidad de acciones a repetir para regresar al punto en que nos hallábamos es apoteósica.

Esos, a mi juicio, son los peores defectos. En estos momentos, no recuerdo otra aventura gráfica en que la diferencia entre juego salvado y juego recuperado sea tan abismal. Hay también algunos errores lógicos en la trama, pero ya esto es pecatta minutta en comparación con lo de la carga, salva y los dos discos.

Bien, ya nos hemos quejado. Olvidemos ahora lo malo y concentrémonos en todo lo bueno que da Aliens de sí. Abordemos el USS Sheridan y preparémonos a enfrentarnos a lo desconocido.

EL CAPITAN NO TIENE QUIEN LE AYUDE

Nuestro alter-ego y casi anti-héroe es el teniente coronel Henry Hericksen, ex-marine narcisista y con una personalidad francamente detestable. Los cuatro tripulantes de la nave USS Sheridan han sido despertados de su sueño por una llamada de auxilio recibida desde la supuesta base minera de B54c. El Sheridan se ha aproximado al planeta, así que Hericksen baja a hablar con el capitán Williams (tipo más simpático que él) y se entera de que hacen falta unas coordenadas para descender. Las tiene el ordenador, llamado "Mamá" como todos los de la saga Alien.

Bajamos al regazo maternal y hallamos que se necesita un pase amarillo para acceder a los datos. En el puente de mando una puerta se niega a abrirse. Si hablamos otra vez con Williams (o con Jack O'Connor, el oficial científico de la nave, obsesionado con el estudio de los aliens), sabremos que ésta se desbloquea desde el ordenador. Así lo hacemos, utilizando para ello un interruptor situado junto al lector de CD. Franqueada la puerta, estaremos junto a los camarotes.



Este mapa interactivo nos ayudará a orientarnos en la exploración de B54c.

El primer camarote es el de Lora McGuiness, una hermosa doctora que, con muy buen sentido, le hace a Hericksen el caso del perro; el segundo y el tercero pertenecen a Williams y O'Connor (podemos asumir que el de los pósters con chicas corresponde a Williams, dada la misogenia de O'Connor). El cuarto sería el de Hericksen, puesto que el pase amarillo está en un estante y es de suponer que le pertenezca. Del cajón del escritorio tomaremos un disco virgen, necesario para grabar las coordenadas.



Al hacer descender esta grua en el garaje obtenemos una de las 4 partes del scanner.



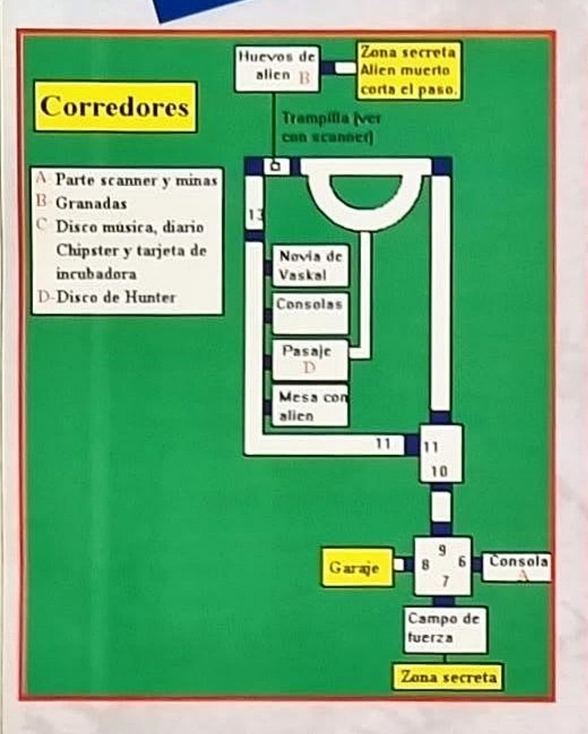
Máquina de autoservicio del comedor

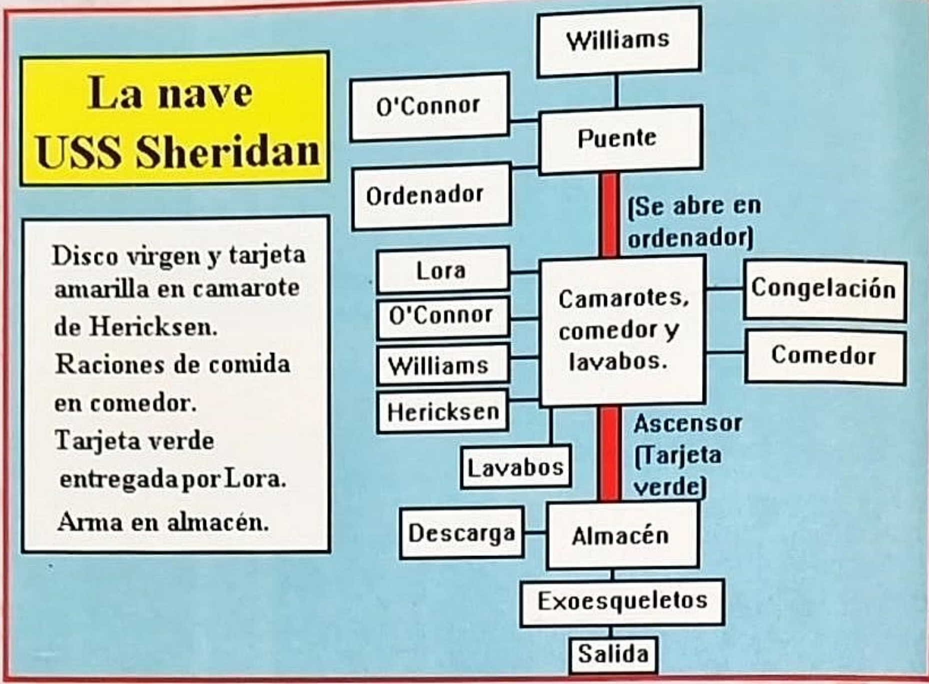


Sobre este coche del garaje hallaremos una de las 4 partes del X-Scanner.

Regresamos junto a Mamá, utilizamos el pase amarillo y preguntamos por el Sheridan y, dentro de su sub-menú, por los sensores. Nos indicarán que coloquemos el disco virgen en la unidad de CD. Así lo hacemos y ya le podemos llevar las coordenadas a Williams. La nave descenderá en B54c.

En esta primera parte hay que limitarse a las acciones indispensables, puesto que el tiempo apremia. Si nos retrasamos, una lluvia de asteroides destruirá la nave. Despejado el peligro, disponemos de todo el tiempo del mundo para inspeccionar. El disco con las coordenadas ya se puede destruir (botón derecho del ratón sobre su icono), para no atiborrar nuestro inventario. La mayor parte de los objetos se pueden dese-





char una vez usados. Hay que conservar, en cambio, las armas, lo que abre puertas (los pases y las manos cortadas) y el scanner.

NO ME HAGAS PREGUNTAS Y NO TE DIRÉ MENTIRAS

Ya más tranquilos, podemos hablar con todos y hacer nuestra composición de lugar. O'Connor nos cuenta que hemos olvidado un disco de música en la sala Cryo (frente a los camarotes). Lo buscamos e inspeccionamos su contenido en la lectora de CD's de Mamá. A lo largo de Aliens aparecerán tres discos de música. Su mayor valor es que en las imágenes que los acompañan obtendremos algunas pistas. En este caso, se nos muestra a Lora sin una tarjeta verde que habíamos visto en su bolsillo cuando hablamos con ella. Tomemos nota de ese detalle. Una vez visto el disco, podemos destruirlo.

En el segundo camarote hallamos un juego de Reversi (también llamado Otelo) y, en el tercero, un teclado portátil (será útil mucho más adelante). Concentrémosnos por el momento en el Reversi. El juego se puede conectar al puerto de comunicaciones de Mamá y tendremos la oportunidad de formular tres preguntas a través de la red, aunque para obtener las respuestas nos veremos obligados a ganar otras tantas partidas (no es imprescindible, pero resulta útil e instructivo).

La primera pregunta versa sobre el SOS enviado desde B54c y la respuesta no resulta muy esclarecedora. La segunda se refiere a los constantes intentos de golpe de estado que tienen lugar en la Tierra (esto tendrá mucha importancia en la trama). Por último, la tercera información muestra las declaraciones de un tal Church sobre sus investigaciones en torno a los aliens. Al parecer, ese profesor está precisamente en B54c. Ya podemos destruir el Reversi.



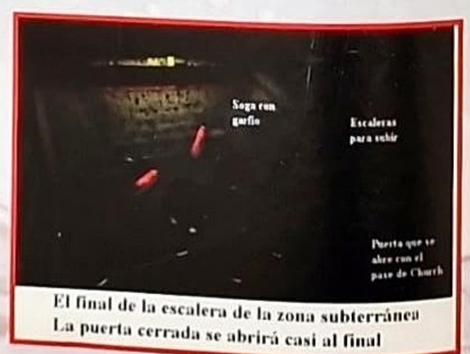
Sala de disecciones (frente al laboratorio)
(La puerta se abre con el pase de Church)

¿ACASO NO MATAN A LOS CABALLOS?

La puerta de salida pide un pase verde que aún no tenemos (lo habíamos visto en el bolsillo de Lora). Hablamos con ella y, para ablandarla, le decimos que es una buena persona. Cuando se queja de los sinsabores de su vida, somos solidarios y le contamos nuestras propias cuitas. Nos da el pase verde.

Ya podemos salir, pero no debemos hacerlo sin haber comido (en la mesa de la cafetería hay un vaso de café del cual se puede prescindir). La máquina de la pared nos proporciona un


La nave de los militares sublevados



El final de la escalera de la zona subterránea
La puerta cerrada se abrirá casi al final

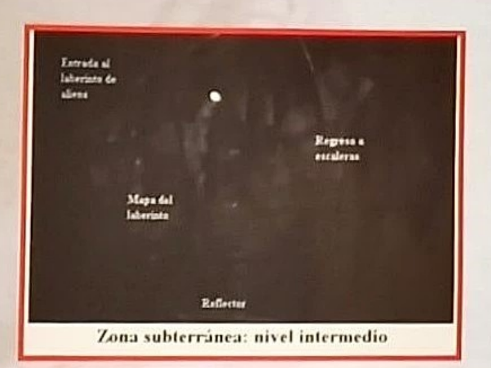
generoso menú de comida rápida reciclada (pizzas, hamburguesas, palomitas...) Nutrimos a los cuatro tripulantes con tan sanos manjares hasta que sus barras de apetito quedan saciadas. Abordamos el ascensor y penetramos al almacén del Sheridan.

A nuestra izquierda hay un tablero de control de grúas que sirve, a su vez, de pivote: desde él podemos girar para ver la puerta del ascensor o la de salida. Como no sabemos qué nos espera fuera, usamos el control para mover una caja de armas. En otro salón, un segundo control hará que otra grúa se apropie de la caja que ya podemos abrir: disponemos de una imprescindible arma láser.

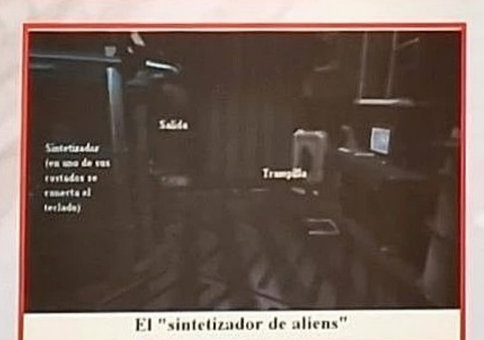
Nada nos retiene en el Sheridan. La puerta de salida, con la secuencia de vestir los exoesqueletos, nos espera (la volveremos a ver cada vez que recuperemos un juego salvado). ¡Atención! Con los exoesqueletos puestos, quedaremos mirando al interior de la nave, no al exterior. Tengamos listo el láser, demos media vuelta y ¡hacia la aventura!

No tardaremos en tener un recibimiento nada acogedor. Se acerca un amenazador robot al que le falta un brazo. Si le disparamos sin cesar, acabaremos con él antes de que nos quite algún punto de vida (es mejor abatir los enemigos a distancia pues, si llegan junto a nosotros, no podremos usar las armas. En el combate cuerpo a cuerpo estamos en desventaja).

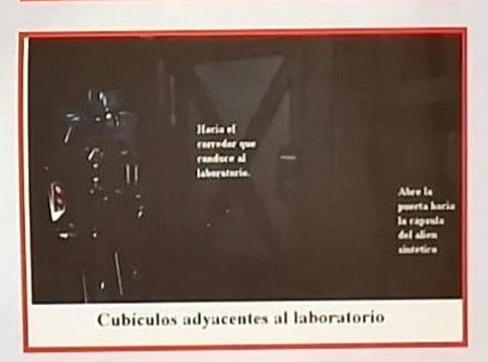
¡Sorpresa! El robot no era tal: en su interior se ocultaba un hombre malherido, uno de los pocos sobrevivientes de B54c, que ya no lo será a causa de nuestros disparos. Antes de morir, apenas tiene tiempo de decirnos que un montón de aliens andan sueltos y sin vacunar por la base minera. Resistimos estoicamente las críticas de nuestros tres compañeros por el "homicidio involuntario" y continuamos camino.



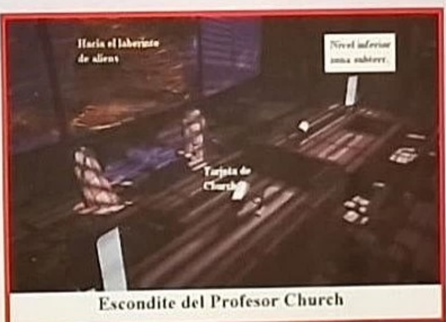
Zona subterránea: nivel intermedio



El "sintetizador de aliens"



Cubiculos adyacentes al laboratorio



Escondite del Profesor Church

CUATRO PARTES DE UN SCANNER

B54c... A la izquierda, una puerta de salida, cerrada hasta casi el desenlace; al centro, una sala de consolas (en una de las pantallas se repite incesantemente el SOS); a la derecha, la puerta del garaje, que se abre sin dificultad.

Sobre un jeep descapotado y una grúa elevada, que podemos hacer descender con un control de la pared, hallamos dos componentes de un scanner. Williams, genio de la electrónica, indica que, cuando las partes estén completas, podrá reparar el equipo. El scanner permite localizar pasajes secretos.

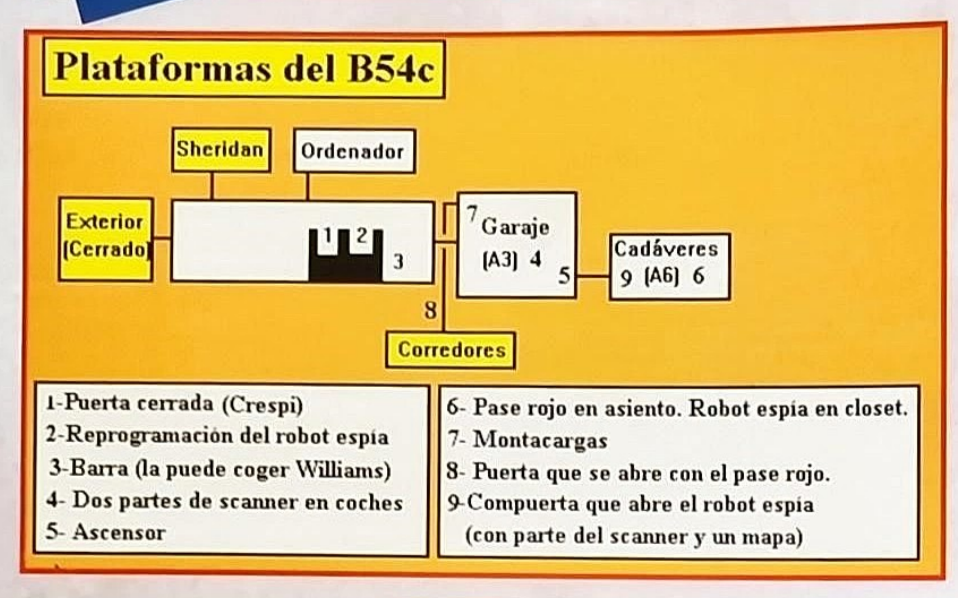
Al fondo del garaje hay un ascensor que conduce a la plataforma superior, sembrada de cadáveres. Una puerta cerrada resiste los esfuerzos de abrirla, pero, sobre un banco, hallamos un pase rojo y, dentro de un armario, un saltarín "robot espía" que, en su condición de tal, se niega a responder preguntas, pero que podemos llevar con nosotros como "prisionero" (para hablar con el robot hay que acercar su icono al rostro de alguno de nuestros héroes).

Abandonamos la plataforma superior, tras accionar un interruptor de la pared (inicialmente en verde) y colocarlo en rojo. Bajamos al garaje, nos da por llenar el depósito del jeep cerrado y comprobamos que el tanque de suministro está vacío. Decepcionados, regresamos a la sala inicial.

Desde la puerta del garaje vemos una zona oscura a la izquierda. Nos acercamos y comprobamos que hay una barra atascada en la rejilla del suelo. El único que la puede recoger es Williams, dadas las características de su traje. Pero, cuando nos apropiamos de la barra, atacan tres robots. Una vez más, el arma láser dispone de todos ellos antes de que se acerquen.

Frente a la plataforma de monitores hay una puerta y una escalera. Si intentamos utilizar el monitor del SOS antes de hacer roja la luz verde de la plataforma superior, se nos dice que el sistema de alarma ha bloqueado el sistema. Con la luz en rojo, el monitor abre la puerta a nuestras espaldas. Tras ella nos espera una sorpresa: el cadáver de Crespi, autor del SOS, con un disco a su lado, que recogemos.

La escalera ofrece otras posibilidades: en medio de un salón repleto de cadenas que cuelgan del techo hay un puerto de comunicaciones. Al conectar a él nuestro robot



espía, vemos cómo es reprogramado (de paso se nos informa que el profesor Church le había dado órdenes de vigilar a un tal Chipster). Tras una conversación con el ahora locuaz robot, continuamos nuestra exploración.

Hay mucho que hacer y un montón de aliens se acerca inexorablemente. Si no queremos salvar y cargar, podemos hacer una visita al Sheridan y tomar un refrigerio cuando los aliens den señales de vida. Esto pondrá a cero el "reloj alienígena".

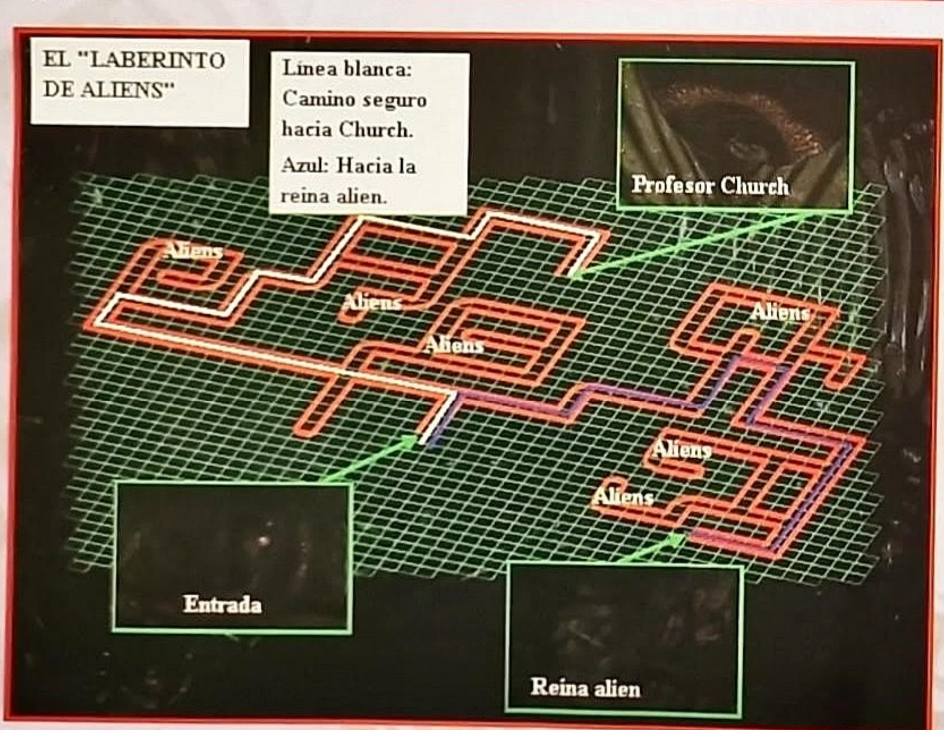


Zona secreta: bifurcación de caminos

Regresamos al garaje y a la plataforma superior. Nuestro amigo el robot puede ahora abrir la puerta cerrera. Tras ella, la tercera pieza de scanner y un mapa de B54c, que podemos mirar. En medio del mapa, una misteriosa cifra: 15424321.

Y ahora, desde el garaje y subiendo por el montacargas, llegaremos a otra compuerta que se abre con el pase rojo. Entramos en la zona de corredores, en un saloncillo con cuatro puertas. A nuestras espaldas, la que ostenta el número 8 nos permite regresar al garaje; frente a nosotros, la 6 conduce a una sala de control; a la derecha, la 7 permite acceder a un campo de fuerza, de momento no desactivable. Por, último, la puerta 9, la de la izquierda, comunica con más corredores.

Entramos por la puerta 6. En la pared, un mapa interactivo nos muestra escenas al pulsar sobre sus puntos y nos ilustra acerca de los vericuetos de B54c. Pero lo más importante es que en el suelo hallamos la cuarta y última pieza del scanner que Williams, diligente, repara. Antes de salir, podemos recoger alguna que otra mina del montón que hay junto a la puerta y diversificar así nuestro arsenal.



¿QUE FUE PRIMERO, EL ALIEN O EL HUEVO?

Scanner en ristre, salimos por la puerta 9. Tres corredores más adelante, hallaremos una trampilla en el suelo. La abrimos y descendemos a una zona oculta. En medio de un gran salón, veremos un montón de amenazadores huevos de alien. Es una puerta que no se debe franquear sin tener el arma preparada. Bastará con el láser, aunque la mina tiene sus ventajas, sobre todo en el caso de los huevos sin abrir.

Nos espera una ronda de combate contra huevos y aliens parásitos que corretean por el suelo (sí, de esos simpáticos animalitos que se pegan a la cara y te plantan su semilla). Lo primero es acabar con los bebés, tratando, como siempre, de mantenernos a distancia para que los disparos hagan su tarea antes de que los bichos salten. Por último, nos



El frigorífico del laboratorio



Zona secreta: laboratorio de Church

ocuparemos de los huevos. El primer blanco hará que salga el polluelo, que procederemos a liquidar. A continuación, dale que te pego con la cáscara vacía hasta que estalle. Otra opción es usar las minas, que eliminan huevo y cría al mismo tiempo.

Limpia la zona, recogemos un par de cajas de granadas de un estante de la pared (serán valiosísimas en el laberinto de aliens). Una corredor lateral está bloqueado por la corrosiva sangre de un difunto alien. ¡Y ya! Esta zona lo ha dado todo de sí. No es necesario regresar a ella, a menos que nos haya gustado el deporte del tiro al alien y nos apetezca otra ronda, pues los enemigos se reproducirán cada vez que entremos. Regresemos, pues, a los corredores.

¡ECHAME UNA MANO EN ESTO, CRESPI!

Más adelante hay un corredor con cuatro puertas, lo equivalente a la zona de camarotes del Sheridan. La primera nos reserva el lamentable espectáculo de una mujer cegada y atrapada dentro de una crisálida alienígena. Es la novia de un tal Vaskal (recordad ese nombre), según cuenta cuando comenzamos a hablar con ella. Si queremos completar las opciones del diálogo, la última pregunta debe ser la relativa a su enfermedad pues, una vez mencionada ésta, la dama "dará a luz" su monstruoso bebé y morirá a continuación. Nada que hacer.

Estamos ahora en la segunda habitación. Junto a la cama hay un disco de música (el segundo). Vemos también una consola que pide un microchip y un panel con cinco botones denominados A, B, C, D, E. El botón A cambia el estado de ABD; el B, el de BE; el C, el de AC; el D, nuevamente el de ABD y el E, el de BCE. La redundancia A-D haría que el problema de encender las 5 luces fuese teóricamente insoluble, pero recordamos la sucesión de números que habíamos visto en el mapa de B54c (15424321), así que pulsamos AEDBDCBA, las luces se encienden (en la última pulsación, A cambia su función) y se abre un panel secreto. Nos apropiamos de una tarjeta rectángular con una cápsula y otra de forma irregular. Esta última es la que pedía el panel de la habitación. Nos permitirá conocer el diario de Chipster (¿recordáis la antigua programación del robot espía?), un pobre chico que se volvió loco cuando su amada Ilea fue raptada por el malandrín del Church. Por eso soltó a los aliens con que allí se experimentaba, desencadenando el caos que ya conocemos.

Llegamos a la tercera habitación. El scanner permite descubrir un falso panel tras el cual se oculta una mesa con otro CD, esta vez no de música. Habrá que ir al Sheridan para conocer su contenido (en la cuarta habitación hay un alien muerto encima de una camilla).

Regresamos al Sheridan, nos alimentamos y reproducimos los discos. El del compartimento secreto contiene instrucciones del general Hunter a Crespi que, al parecer, era un agente enviado para descubrir las actividades encubiertas de la base, relacionadas con los golpistas de la Tierra (se menciona a un tal general Whitekov) y con el tráfico de una nueva y poderosísima droga. En el de Crespi se confirman las sospechas de

Zona secreta

Frigorífico
R P D
Celdilla
D
Sintetizador
A H R
Sala de disecciones
M
Laboratorio
R... PPPP
Morlack
Hacia huevos de alien
Nivel 2: Cúpula
P L
Escaleras
Salón central
Incubadora
B I
Nivel 0: Church
S
Campo de fuerza
Laberinto de aliens

Se abren con el pase de Church

P- Partes protector	A- Alien sintético
R- Reactivos	H- Alien parásito
M-Mano Vaskal	B- Baba de huevo
S- Soga	L- Mapa laberinto
D- CD-Rom	I- Instrucciones

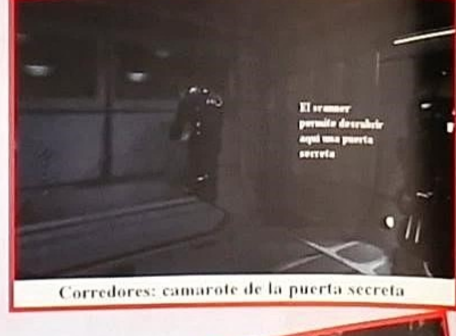
Consola para activar la incubadora
Baba de huevo de alien.
Salida

Zona secreta de B54c: Incubadora

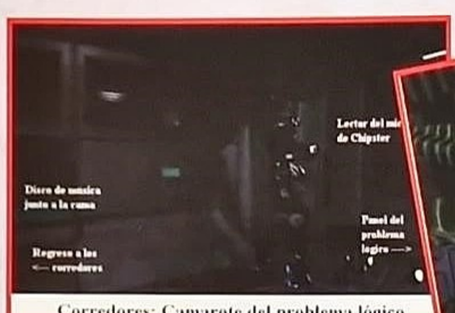
Hunter. El disco es la prueba de todo y debemos conservarlo.

Una de las imágenes del segundo CD de música nos sugiere qué hacer ahora (y, además, necesitamos una "mano amiga" para desactivar el campo de la puerta 7). La mano en cuestión es la de Crespi y la puede cortar la doctora gracias a su exoesqueleto "médico". Con ella desaparece, en efecto, el campo de fuerza. Entramos en una nueva etapa y un nuevo CD-ROM.


Corredores: camarote del alien muerto



Corredores: camarote de la puerta secreta

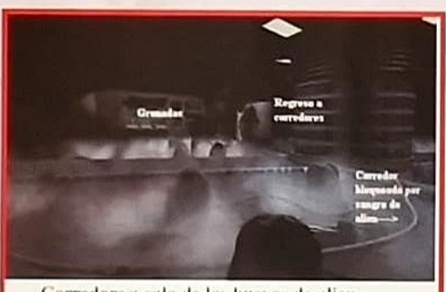


Corredores: Camarote del problema lógico

Corredores: camarote de la mujer atrapada

EL GABINETE DEL DOCTOR CALICHURCH

De nuevo, una encrucijada con cuatro puertas. A nuestras espaldas, el regreso al campo de fuerza; ante nosotros, la entrada a un laboratorio; a la derecha, una sala a la que llamaremos "incubadora" (ya se verá por qué); y, a la izquierda, la denominada "zona subterránea". Comenzemos por el laboratorio.



Corredores: sala de los huevos de alien

Hay varios estantes con reactivos, algunos con nombres reales y otros, según creo, inventados (disculpad si no es así: la química no es mi fuerte). Vale la pena que los clasifiquemos por estante. Veamos, frente a nosotros, no más entrar, tenemos Thine, Bk, Dil, H, Ku, H2O y No. Llamémosle estante 1. Un poco más lejos está el estante 2, con Pat, Te, Be y NaCl. Si nos acercamos a la puerta del congelador y nos damos vuelta, veremos el estante 3, con Ag, CO2, Xi, H, Re y Pl, y, jugando un poco a cambiar de punto de vista, llegaremos a descubrir un cuarto estante con H2O, Bk, Cr y Be.



Corredores de B54c: Sala del Mapa (Puerta 6)

Dentro del congelador (estante 5) tenemos For y Thine y, en una sala a la que llegaremos más adelante (estante 6), Caine y Bismuth, que quizás sean muy importantes, pero que no llegué a utilizar. En todo caso, se puede llegar al final sin emplearlos.

¿Qué hacer con tanta alquimia? En las mesas centrales hay dos pantallas con otras tantas fórmulas y un artefacto para sintetizar compuestos a partir de los reactivos. Tenemos, por ejemplo, el Betafortine (entre paréntesis, los estantes de las componentes, que hay que colocar en orden en el mezclador): For (5), Be (2), Ku (1), Thine (1), Pl (3) y Xi (3). El Betafortine se puede preparar y beber, pero no he observado consecuencias de ello. Es un problema pendiente.

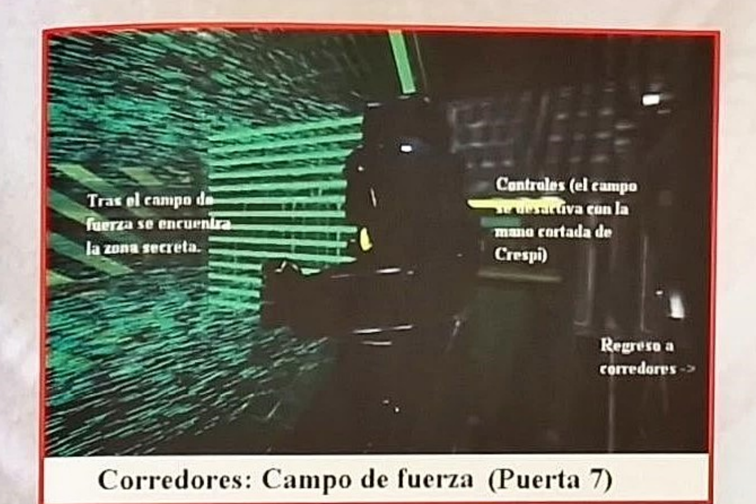
También tenemos la fórmula del Benoxidil: Be (2), Na, Xi (3), Dil (1), No (1), Cl. Como se ve, faltan Cl y Na, a menos que exista una forma de hacer electrolisis con la sal del segundo estante para descomponerla en cloro y sodio. No encontré dónde hacerlo. En fin, otro problema pendiente, pero se puede llegar al final sin fabricar este mejunje.

Hay más cosas en el laboratorio. En uno de los estantes y en el suelo hay tres... ¿reflectores? Al principio lo parecen pero, pensándolo mejor, recuerdan unas piezas que se muestran en una pantalla de la pared, relacionadas con algo denominado "protector de aliens". Hay otro en el congelador y un quinto en una ventanilla alta del laboratorio. Lo recuperamos evadiendo los amagos de un alien saltarín que está detrás.

En los congeladores, además del "reflector" y de los dos reactivos, hay un tercer CD de música. No es necesario regresar al Sheridan: en el laboratorio hay un reproductor de CD que permitirá analizar las nuevas revelaciones.

La carrera contra reloj de esta tercera etapa se relaciona con unos aliens que vienen en una nave, muy dispuestos a hacer saltar B54c en mil pedazos con nosotros en su interior. La mala noticia es que resulta un poco difícil llevar á cabo todas las acciones de una vez, así que habrá que salvar y cargar para que el conteo regresivo se reinicialice. Por desgracia, esto conlleva ya sabemos qué: inserte disco uno, inserte disco dos.

Mirando desde la puerta del congelador, vemos dos puertas: a la derecha, la que nos trajo hasta aquí; a la izquierda, una que aún no hemos inspeccionado. Entremos por ella.



Corredores: Campo de fuerza (Puerta 7)



Zona de cadáveres en B54c

Al final del pequeño corredor hay otro par de puertas. Tras una de ellas nos espera Morlack, el jefe de la base, muy compungido porque va a dar a luz un aliencito. Aumentará nuestro caudal de información: ahora sabemos que el general Whitekov utilizaba a Church para preparar un ejército de aliens y apoderarse de la Tierra. Obtenían dinero traficando con la "jalea real", la poderosa droga ya mencionada y que Church fabricaba refinando babas de huevo de alien (Morlack, según dice, se negó a plegarse del todo a los planes de Church, pero nunca sabremos si eso es verdad). También nos dirá que Vaskal, el novio de la mujer atrapada en la crisálida, era el chófer de la base. Este dato es importante, pues el jeep cerrado, que de momento no tiene gasolina, se activa con la palma de una mano, al igual que lo hacía el campo de fuerza. Esta no puede ser otra que la de Vaskal.

Cuando nos retiramos, Morlack se suicida, pero parece tener algo de gato pues, si volvemos a entrar, lo veremos vivo otra vez. ¡Cosas que pasan! Olvidemos estos detalles triviales y entremos por la otra puerta. Tenemos una pantalla con una nueva fórmula: la del Telepathine: CO_2 (3), Te (2), H_2O (1), Pat (2), Thine (1) y Pl (3). El nombre es muy sugerente y tenemos todos los elementos para producirlo, pero luego no se deja beber, así que, al igual que el Betafortine y el Benoxidil, queda como problema pendiente. También hay otro CD, que podemos ver en el laboratorio: esta vez el mensajero es Whitekov, dando órdenes para el contrabando de jalea real.

Junto a la puerta de salida hay un panel oculto. Si lo usamos, llegaremos a una sala muy interesante. En el centro hay una gran cápsula que se opera con un teclado (¡el que tenemos desde el principio!) De momento, no sabemos qué escribir y la dejamos así.

Tenemos, además, una puerta que conduce a... ¡el corredor de la zona de huevos, el bloqueado por un alien difunto! (disco uno, disco dos, pero ¡en fin!). Nos volvemos y recogemos del suelo un nuevo pase que permite regresar al laboratorio. El alien sigue bloqueando el corredor y el pase abre solamente esta puerta, pero la breve incursión sirve para aclarar un pequeño misterio (a veces no aparece el pase y se nos permite bordear al alien muerto. Puede que esto dependa de la posesión o no de la soga con garfio, pero el problema del cambio de discos desestimula la experimentación).

En tercer lugar, vemos un estante con dos reactivos (Caine y Bismuth: otro cabo que quedó suelto, para los amantes de la exhaustividad) y, por último, una rejilla junto al suelo. Retiremos dicha rejilla.

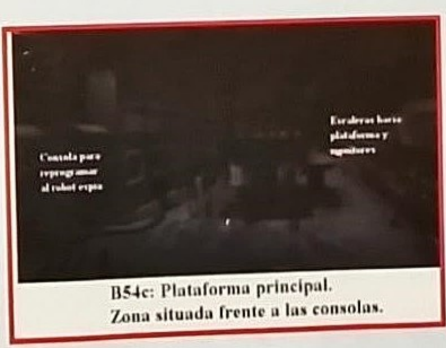
Estamos ante una válvula y dos cápsulas de cristal con aliens parásitos. Abrimos la válvula y uno de los dos aliens, que estaba vivo, escapa por el respiradero (hay que hacer esto después de quitar la rejilla: de lo contrario, el alien nos mata). El otro aliencillo está muerto. Nos haremos con él.

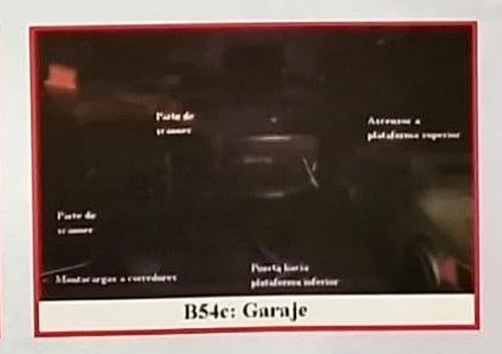
LUCIA EN EL CIELO CON DIAMANTES

Ha terminado nuestra inspección del laboratorio. Regresamos a la encrucijada y entramos a la incubadora. Al fondo hay un panel de control que ¡oh, sorpresa!, funciona con la tarjeta rectangular que habíamos hallado en el cubículo de Chipster. Se enciende un mecanismo que pone al descubierto babas de huevo de alien, de las que O'Connor desea una muestra. Esta hay que recogerla de una forma especial, utilizando el alien parásito. De lo contrario, no saldremos muy bien librados de la maniobra (creedme, de lo contrario, ya sabéis: disco uno, disco dos).



B54c: Zona del cadáver de Crespi


B54c: Plataforma principal.
Zona situada frente a las consolas.


B54c: Garaje

Como somos organizados y nos gusta dejar las cosas en su sitio, volvemos a utilizar la tarjeta de Chipster para apagar el mecanismo y la buena acción tiene su recompensa: al suelo cae un papel con dos datos importantes, la fórmula de la jalea real (Be (2) No (1) Dil (1)) Baba y una palabra clave, "Myyrmidon", que nos recuerda la gran cápsula que se opera con el teclado.

La curiosidad nos lleva a regresar al laboratorio para producir cuanto antes la famosa jalea, y Lora, con su mentalidad científica, bebe de ella (una sola vez no puede hacer daño). De inmediato, tiene unas preciosas alucinaciones. En ellas, una voz alienígena le dice que los aliens están en guerra entre sí y hay que salir pitando, pues el planeta va a ser destruido (a alguien no le hicieron mucha gracia los experimentos de Church).



CHURCH TIENE CURIOSAS MASCOTAS

Tenemos una palabra clave y un teclado. Nos acercamos a la cápsula, tecleamos Myyrmidon , damos Enter, se abre la cápsula y... ¡un obediente alien sintético! Church estará loco, pero no cabe duda de que es un genio. Y, lo mejor de todo, podemos llevarnos el alien en el bolsillo (la tecla Enter, después de Myyrmidon, a veces no entra bien, al menos en mi ordenador. Si la cápsula no se abre con Enter, es inútil pulsarlo por segunda vez, pues será interpretada como clave errónea y el alien nos matará. En ese caso hay que empezar de nuevo. Si Enter se pone muy pesada, funciona salir del juego y volver a entrar para que se acepte nuestra clave).

Aún nos queda por explorar el mundo subterráneo. Tres tramos de escaleras y llegamos a una puerta que se abre dócilmente. En esta zona, a la que llamaremos nivel intermedio, situada en el piso 2 (el superior es el 5), hallamos el sexto refeflector y completamos el "protector de aliens". Vemos también una consola con el mapa de un laberinto.

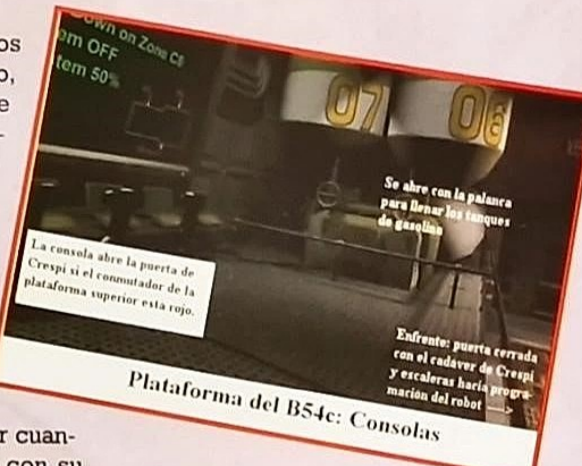
Hacia arriba y a la izquierda se divisa una cúpula que parece interesante. El alien sintético, obedeciendo nuestros mandatos, asciende hasta ella y logra que se abra, tras lo cual lo perdemos (no es conveniente salvar el juego después de que el alien abre la cúpula y antes de obtener el "pase de Church"; de lo contrario, al recuperar estaremos sin alien y con la cúpula cerrada).

¿Cómo subir? Si regresamos a las escaleras y descendemos al nivel 0, nos haremos de una soga con garfio (además de ver una puerta que, al igual que otra frente al laboratorio, necesita de un pase especial).

La utilidad de la soga es más que obvia y regresamos para culminar con ella la labor a la que el alien sintético dio comienzo. Estamos ahora en un lugar lúgubre, de paredes hechas con huesos y sangre: hemos llegado al laberinto de aliens.

LA COLMENA

Olvidemos el láser y echemos mano de las que serán nuestras mejores aliadas: las granadas (espero que hayáis traido hasta aquí al menos una caja de ellas). Hay dos caminos básicos en el laberinto: el de la derecha conduce a la reina de la



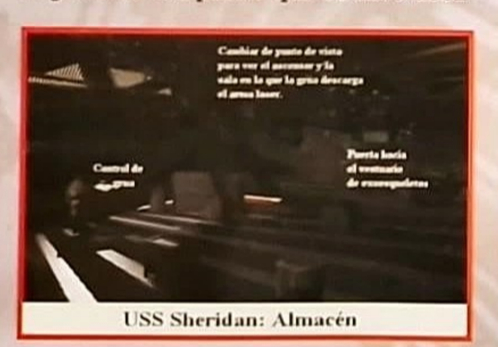
Plataforma del B54c: Consolas



B54c: Plataforma inferior



Antesala de la salida de la nave



USS Sheridan: Almacén



USS Sheridan: Comedor

colmena alienígena (confieso que no la llegué a matar); el de la derecha desemboca en el escondite de Church. Hay un montón de bifurcaciones y en cada una de ellas espera un par de aliens. En cada caso (salvo el de la reina), bastará una granada, siempre y cuando no se deje caer sobre los aliens, sino delante de ellos.

Cuando lleguemos hasta Church, el taimado profesor intentará hacerse el inocente y nos bombardeará a mentiras. No queda más remedio que seguirlo y ver cómo lanza sus "mascotas" sobre nosotros. Una granada las liquidará, es cierto, pero entretanto el profesor aprovechará para escapar y ¡llevarse el Sheridan! (no importa que podamos entrar de nuevo a la nave; es una ilusión óptica: el Sheridan ya no está allí). Por tanto, se impone buscar otra forma de escapar de un planeta a punto de estallar.

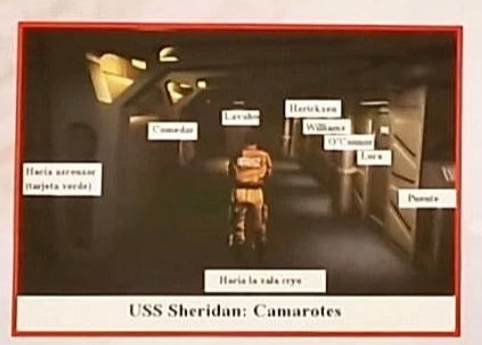
De momento, en una sala contigua hallaremos el pase de Church, que abre las dos puertas que nos faltan: la primera de ellas nos saca del laberinto de aliens y nos trae de regreso a la zona subterránea; la segunda aguarda más arriba, frente al laboratorio (hay ocasiones en que, al llegar a esta zona del laberinto, Church ya se ha ido y tenemos acceso directo a su pase, sin luchar contra los aliens).



USS Sheridan: Sala de congelación



USS Sheridan: Interior de un camarote



USS Sheridan: Camarotes



El ordenador "Mamá" del USS Sheridan

CONCIERTO PARA CUATRO MANOS

La última sala secreta es un lugar realmente diabólico, repleto de restos de los experimentos que llevaba a cabo Church con seres humanos. Sobre una mesa yacen tres cadáveres: Vaskal a la derecha, Ilea (la novia de Chipster, ¿recordáis?), en el centro, y un desconocido llamado Raputine a la izquierda (uno de los tantos habitantes de B54c).

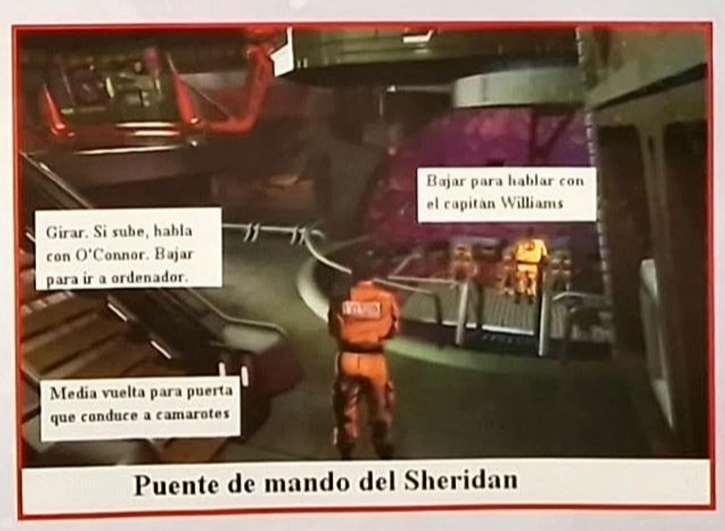
Lora corta la mano de Vaskal (puede cortar también las otras dos, pero ¿para qué? No las necesitaremos y como colección resulta un tanto macabra). Ahora el problema es llenar el depósito del jeep. En la plataforma de los monitores hay dos tanques; con la ayuda de la palanca que recogimos tiempo ha, la válvula gira y ya tenemos suministro de combustible (se puede hacer mucho antes, pero éste es el momento lógico para llevarlo a cabo). Utilizamos la manguera en el jeep, entramos, lo encendemos y la mano hace el resto. Estamos en camino.

Llegamos a un hangar con una nave dispuesta a despegar. Con toda seguridad se trata de secuaces de Whitekov y Church, soldados que trafican con jalea real para financiar toda la trama. La hipótesis se hace más probable cuando los soldados, sin motivo aparente, se disponen a matarnos. Quizás sea ésta la "nave médica que viene y va sin cesar" a la que Chipster se refería en su diario. El arma láser es el mejor recurso y, si hemos peleado bien, tendremos todos o casi todos nuestros puntos de vida, que nos serán muy útiles, pues los soldados son cuatro y disparan desde lejos. Cuando acabamos con ellos, nos apropiamos de la nave y despegamos con las pruebas (el disco de Crespi) justo en el momento en que los aliens llegan para hacer volar el planeta. Y colorín colorado (a propósito: Church se escapó. ¿Significará esto que hay un Aliens II?)

JULIAN PEREZ



Aquí sintetizaremos la Jalea Real, el Befortine y otros compuestos útiles



Puente de mando del Sheridan



SIMON II

¿Cómo entro en el poblado goblin? ¿Cómo me ayudan las brujas? ¿Dónde consigo madera para los gusanos?

PACO MORAL
MADRID

Respuesta

Para entrar en el poblado de los goblins vierte un poco de saliva de la planta carnívora en la bebida de los guardianes. Necesitas al gato y una botella vacía para recoger la saliva. Para que las brujas te preparen una poción, tienes que conseguir un cuerno, una dentadura postiza de madera y una lupa.
La madera de los gusanos te la dará el elfo prisionero dentro del campamento goblin.

FASCINATION

Me encuentro en una habitación de la casa de Pedro de Helgos donde encuentro una rueda con los signos del zodiaco y un órgano. ¿Qué signo tengo que seleccionar y cuál es la combinación de teclas del órgano?

YOLANDA BEZOS ALONSO
MOSTOLES (Madrid)

Respuesta

Debes estar atenta a la llamada de felicitación del contestador que te dirá los meses que han pasado desde el cumpleaños. Como es agosto, sólo tienes que restar los meses, porque este dato varía cada partida.
La combinación la encontrarás si miras la linterna en el telescopio. Allí está grabada la secuencia que tienes que utilizar.

DRAGON LORE

Después de entrar en los aposentos de Addlepates, el mago de la Corte, y darle las armas de mi padre para que las hechice, no consigo cogerlas. Otra duda es que, después de coger el rubí de la Torre, no sé a donde ir.

CHRISTIAN ALEXANDER GARCIA
CEUTA

Respuesta

Después de dejar el escudo, la ballesta y la espada en el centro del círculo mágico, pide al mago que los hechice. Sube a la torre y coge el rubí. Habla con el mago para que te dé el hechizo de teletransporte. Teletransportate a la tumba del dragón y coloca allí el rubí. Coge la armadura y el escudo y póntelos. Cuando el mago hechice la sangre, te dará un caliz. Coge el amuleto que hay dentro de él y utilízalo en el cuerpo de Diakanov. Luego, rompe la estatua del dragón con la maza y transpórtate a la guarida del dragón usando el libro de hechizos. De esta forma conseguirás llegar al final de esta apasionante aventura.

HELP!

Heimdall 2: Cuando llego a Nifl´heim cojo el bote y, después, los dientes de dragón y llego hasta la hija de Loki, pero ésta no me deja pasar por la puerta que hay a su izquierda. ¿Qué debo hacer?
Warcraft: Quisiera algún truco para este juego.

ALEX ANGLARILL GOBERN
VERDU (LLEIDA)

Respuesta

Hay una puerta oculta a la derecha de la hija de Loki. Sólo tienes que pulsar en la pared y aparecerá.
Aquí van unos códigos para *Warcraft*:
POT OF GOLD: Aumenta tus reservas de dinero y madera.
EYE OF NEWT: Pone al máximo la barra de magia.
IRON FORGE: Para aumentar el potencial de tus armas.
SALLY SHEARS: Te permite ver todo el mapa.
THERE CAN BE ONLY ONE: Lo mejor para no tener ningún tipo de problemas. Invencibilidad absoluta para todas tus unidades.

ESCRIBENOS A:
OK CORREO
C/ Alberto Alcocer, 5 - 1º dcha.
28036 MADRID

La revista multimedia más completa

CDWARE Multimedia

CURSO MULTIMEDIA
3º capítulo de
Director

Nº 18 • 995 PTA.

Incluye 2 CD-ROM

MULTIMEDIA PORTÁTIL

VFX1 HeadGear
Tus sentidos dentro del juego

Visual Basic 4.0
¿Qué hay de nuevo, viejo?

Rayman
Imagen real para 3D Stu

MULTIMEDIA 96: PARTICIPA EN

CONTENIDO
Un enfoque serio y riguroso acerca de la sexualidad en la pareja

© 1994 Multipress

Enciclopedia de la Sexualidad

IV/96

Curso de Herramientas Multimedia

D.L.: M-7778-96
Fabricado por: IBERMEMORY
Grupo Iberofon

Lo mejor del SHAREWARE

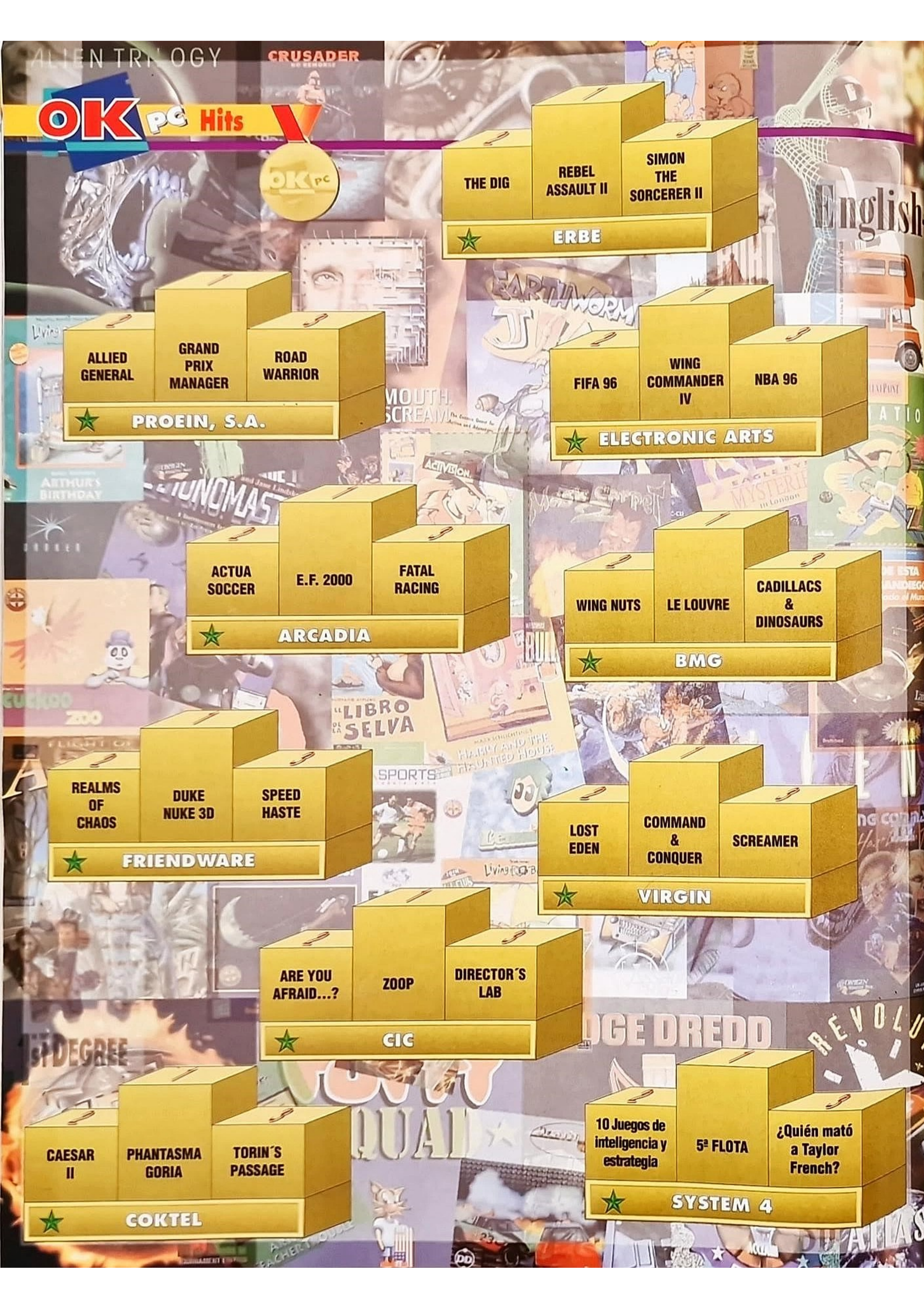
IV/96

Ya a la venta el número de abril

Incluye ¡2 CD-ROM!

Enciclopedia de la Sexualidad, Curso Interactivo de Herramientas Multimedia, Directorio informático de Internet y más de 550 aplicaciones para Windows 95, Windows NT, Windows, OS/2 y MS-DOS




OK PC Hits
ERBE
THE DIG
REBEL ASSAULT II
SIMON THE SORCERER II
PROEIN, S.A.
ALLIED GENERAL
GRAND PRIX MANAGER
ROAD WARRIOR
ELECTRONIC ARTS
FIFA 96
WING COMMANDER IV
NBA 96
ARCADIA
ACTUA SOCCER
E.F. 2000
FATAL RACING
BMG
WING NUTS
LE LOUVRE
CADILLACS & DINOSAURS
FRIENDWARE
REALMS OF CHAOS
DUKE NUKE 3D
SPEED HASTE
VIRGIN
LOST EDEN
COMMAND & CONQUER
SCREAMER
CIC
ARE YOU AFRAID...?
ZOOP
DIRECTOR´S LAB
COKTEL
CAESAR II
PHANTASMA GORIA
TORIN´S PASSAGE
SYSTEM 4
10 Juegos de inteligencia y estrategia
5ª FLOTA
¿Quién mató a Taylor French?

Informática

para todos con...



Nuestro primer CD-ROM contiene una estupenda selección de shareware y un apartado muy especial con 200 megas de erotismo.

Nuestro segundo CD-ROM contiene dos interesante cursos: Adobe Photoshop y Windows 95, además de un utlísimo diccionario interactivo de la lengua española.

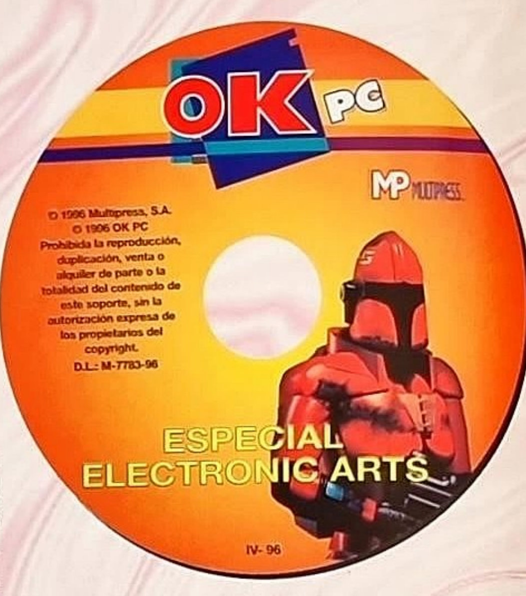
ESTE MES: ■ La pintura electrónica: comparativa sobre los mejores programas de dibujo vectorial para PC ■ "Party Line" en Internet ■ La multimedia en casa: Ordenador Tulip Universa ■ ¿Qué son los servicios on-line? ■ Una orquesta en su PC: conozca los fundamentos del sonido en el PC ■ Cursos de aplicaciones, tiempo libre, noticias y mucho más...

¡PÍDALA YA EN SU QUIOSCO!





Contenido del CD-ROM



INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

• Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el nuevo navegador multimedia. Pulsa sobre el logo de la revista y empezará el programa, si no es así sigue las siguientes instrucciones.

• Ejecuta Windows.

• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

• Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

• Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados suelen estar optimizados para utilizar sólo memoria extendida XMS.

• En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

• No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

• Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

• La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

• Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.

• Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

VIDEO FOR WINDOWS

Según el ratio de compresión que se utilice para digitalizar los vídeos de los CD-ROM, puede ser necesario una versión más o menos actualizada de Video for Windows. En caso de que se detecte alguna anomalía en la reproducción de los archivos de video (*.AVI) se deberá actualizar la versión instalada por la 1.1d; si esta aún diese problemas hay que instalar la versión 1.1e. El sistema operativo Windows 95 carece de estos problemas, ya que utiliza directamente las últimas versiones de Video for Windows.

MANEJO DEL PROGRAMA

El menú de opciones se representa mediante el salpicadero de un coche. Las distintas opciones aparecen resaltadas y para acceder a ellas, sólo debes pulsar encima.

■ **CATALOGO:** Es una muestra de distintos productos de varios tipos que pueden ser educativos, juegos o utilidades. Para seleccionarlas utiliza el archivador de la esquina superior derecha. Las flechas te mostrarán distintas imágenes del programa en cuestión y la ventana Salir te conduce al menú principal. Esto es válido para las otras opciones del navegador. Para ver la información de los productos, pulsa sobre ellos.

■ **DEMOS:** Desde aquí puedes disfrutar de las últimas novedades en juegos. La mayoría te permitirá jugar con ellos y para seleccionarlas e instalarlas en tu disco duro, de nuevo pulsa sobre ellas. Algunas se pueden jugar desde el CD-ROM, en este caso aparecerá en la parte superior de la pantalla un icono con la leyenda Play. Otro nuevo icono que encontrarás con el simbolo internacional de información te dará una breve y completa reseña del juego.

■ **LEEME:** Es un fichero de ayuda para situaciones difíciles con el ordenador. Si tienes algún tipo de problema con las demos o con los vídeos, consúltalo para resolverlo.

■ **MULTIMEDIA:** Es un visionador de vídeos de lo más completo y potente que puedas encontrar en el mundo multimedia. Elige el vídeo que quieras ver y a continuación pulsa sobre el símbolo de cine. Durante la reproducción del vídeo, en la esquina superior izquierda aparecerá un icono que controla el tamaño de la imagen y el volumen.

■ **SHAREWARE:** Aquí se incluyen los programas shareware de la revista. Su funcionamiento es idéntico a la sección DEMOS.

Además de ser muy intuitivo, el programa navegador te indica en todo momento, en la parte inferior de la pantalla, la utilidad de la zona donde esté situado el cursor para una mayor facilidad de manejo.

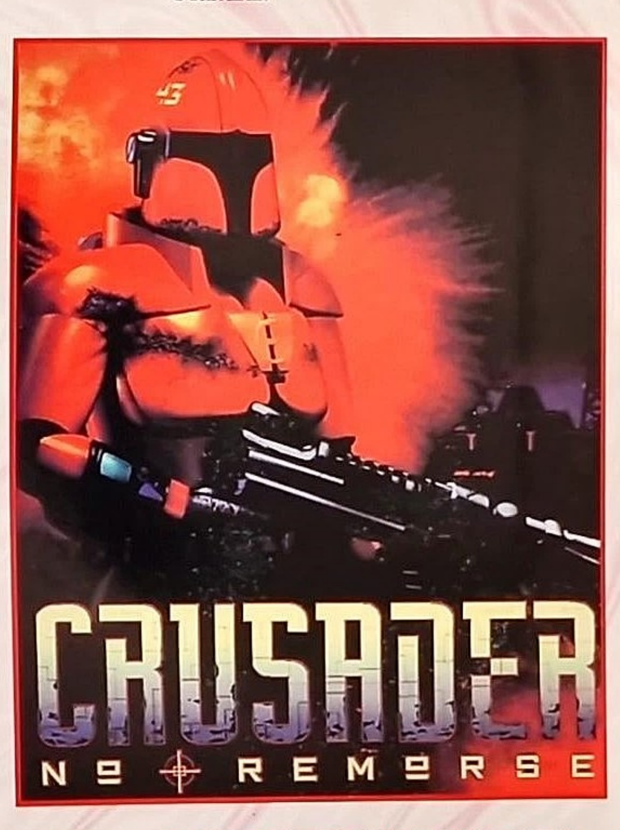
ESPECIAL E. A.

Este mes hemos realizado un especial con Electronic Arts, recopilando sus mejores demos y vídeos. Esperamos que disfrutes de lo lindo con este CD-ROM cargadito hasta los topes. Además de las demos, hemos incluido un extenso catálogo de productos con información e imágenes para que estés más informado sobre todas las novedades que E. A. saca al mercado.

CRUSADER-NO REMOSE

486/66 o superior
8 Mb de RAM
Tarjeta de sonido

● Intérnate en una base llena de peligros donde la pericia y puntería serán la única forma de slavar tu vida. La resistencia te agradecerá todo tu esfuerzo contra el tiránico Consorcio Económico Mundial.



IN THE FIRST DEGREE EN CASTELLANO

486 o superior
4 Mb de RAM
SVGA
Windows



● Un artista ha sido asesinado. Tú eres el fiscal y debes dirigir la acusación contra el culpable que hayas elegido. Antes del juicio debes investigar e interrogar a los sospechosos y testigos. ¿Lograrás una acusación de asesinato en primer grado?

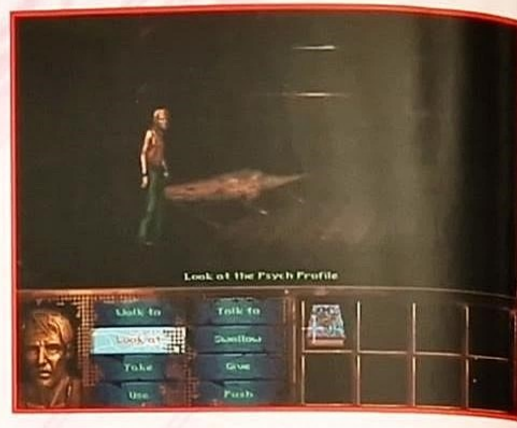


DARK SEED 2

486 o superior
8 Mb de RAM
SVGA
Ratón
Tarjeta de sonido



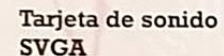






● Bienvenido de nuevo a los mundos creados por la mente macabra del genial Giger. Una vez más nuestro personaje va a tener que enfrentarse a los antiguos mientras busca a su antigua novia.

I HAVE NO MOUTH...

486 o superior
8 Mb de RAM

Tarjeta de sonido
SVGA

● La unión de los ordenadores militares de la grandes potencias en guerra, creó una supermáquina que en pocos dias destruyó a toda la raza humana. Sólo quedaron cinco supervivientes para destruir a ese monstruo cibernético. Una aventura gráfica de proporciones épicas.



JANE´S

Video for Windows

● La agencia de información militar Janes es junto con E. A. la responsable de la creación de una generación de simuladores militares que basan en el realismo su razón de ser.

BULLFROG

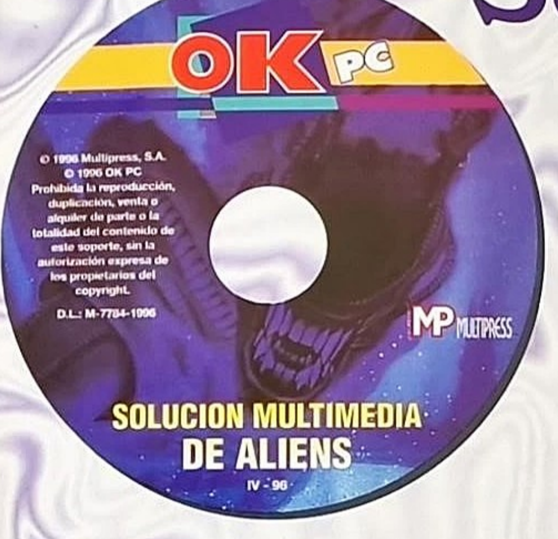
Video for Windows

● Este vídeo te muestra los próximos lanzamientos que *Bullfrog* tiene en preparación. *Dungeon Keeper*, *Theme Hospital* y *Syndicate 2* son sólo algunas de sus sorpresas.

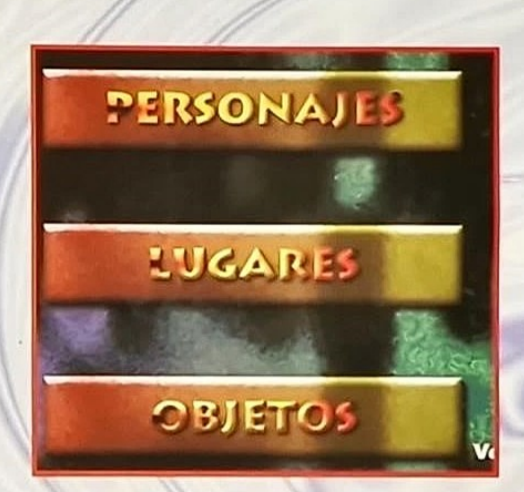


Contenido del 2º CD-ROM

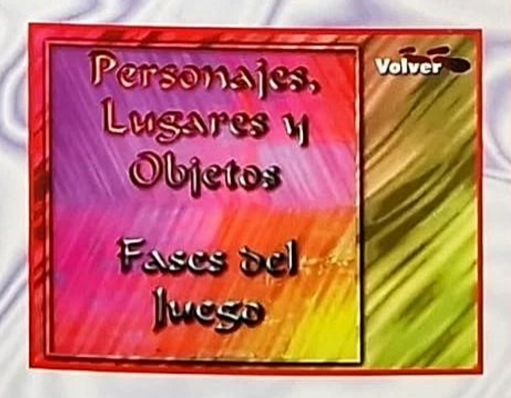
Solución Multimedia



Como cada mes, te ofrecemos enel segundo de nuestros CD-ROM, la solución más divertida al juego que hemos presentado en nuestra sección OK PC Tricks & Traks. Ya sabes que nuestras soluciones son verdaderas pistas de despegue hacia la culminación de los juegos, pero, para ayudarte aún más con ese punto de la aventura donde siempre te atascas, o cuando no encuentras un objeto vital para finalizar el juego, o cuando el personaje que deseas conocer no aparece por ningún sitio, OK PC utiliza las últimas técnicas multimedia y te ofrece vídeos con los puntos clave de cada juego para que todo eso no te vuelva a pasar.



Este mes OK PC te vuelve a ofrecer la solución del juego que comentamos en nuestra sección OK PC Tricks & Tracks Ya sabes, te ofrecemos unos vídeos explicativos sobre el mismo, los personajes y los objetos que puedes localizar. Sólo esperamos haberte ayudado.



INSTALACION DEL CD-ROM SOLUCION MULTIMEDIA

WINDOWS 95

• Si tienes instalado Windows 95, pulsa sobre el botón Inicio y selecciona la opción Ejecutar. Si tu unidad de CD-ROM es D, teclea lo siguiente:

D:\OKPC\INSTALAR.EXE

El programa se instalará y presentará dos iconos de la aplicación según quieras correr la versión de 256 o 64.000 colores. Para ello, pulsa sobre uno de los iconos y el programa comenzará a funcionar.

WINDOWS 3.1

• Ejecuta Windows.

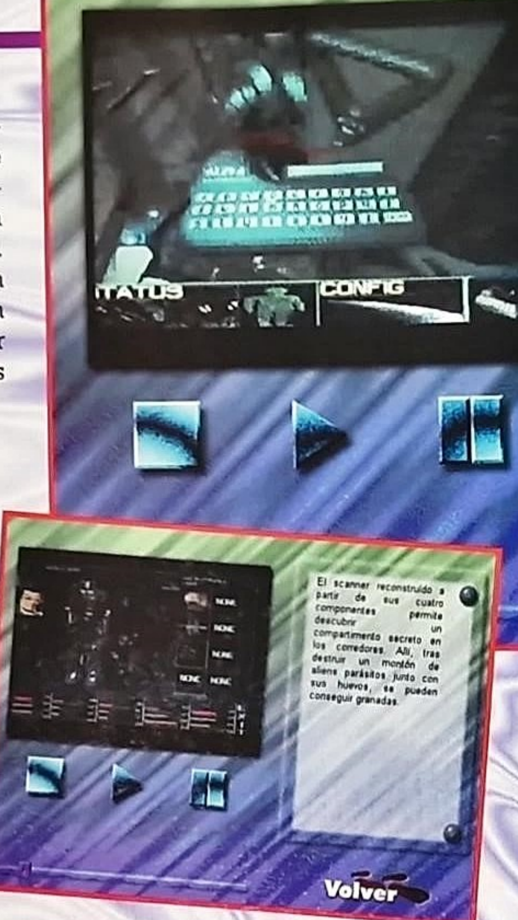
• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo.

• Seleciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación:

D:\OKPC\INSTALAR.EXE

El programa se instalará y presentará dos iconos de la aplicación según quieras correr la versión de 256 o 64.000 colores. Para ello, pulsa sobre uno de los iconos y el programa comenzará a funcionar.

OK PC Tricks & Tracks es un programa completamente interactivo y que funciona exclusivamente bajo Windows, ya que es el mejor medio para que puedas ver los vídeos del juego. Pues sí, como oyes, en la redacción hemos grabado algunas secuencias en los momentos del juego con una mayor dificultad, paso a paso, para que las puedas revisar cuantas veces quieras.



DESCRIPCION DE LA APLICACION

Tras entrar en la aplicación, aparecerá una pantalla con los distintos juegos que solucionamos cada mes; a su lado se encuentran las opciones de Créditos, donde se informará de las personas que han creado el programa, y Salir, para abandonar la aplicación.

Ahora selecciona la solución que quieras ver, simplemente pulsando con el cursor sobre su nombre y haciendo un doble clic. A continuación dispones de un menú con las dos opciones principales: Personajes, Lugares, Objetos y Fases del juego.

PERSONAJES, LUGARES, OBJETOS

Cada una de estas secciones se compone de una serie de ventanas que al ser pulsadas aparecerá una información sobre todos los personajes, lugares y objetos del juego. En los lugares aparecerán mapas o descripciones de las distintas fases y localizaciones del juego. La información sobre objetos indicará el lugar donde se encuentran y su utilidad más obvia. La descripción de los personajes presta una pequeña "biografía" de los mismos y sus principales intervenciones en los juegos.

Las secciones se complementan con los botones Maximizar, que amplían el dibujo que aparece en patalla, y Volver, para regresar al menú anterior.

FASES DEL JUEGO

Aquí se presentan los vídeos sobre las partes más complicadas e importantes del juego. Asimismo se acompañan con una explicación de todos los pasos que hay que dar para resolver la escena presentada en pantalla.

La pantalla de vídeos se compone de cuatro botones, para reproducir, parar, pausar la imagen o moverte a lo largo de toda las escenas. De esta forma, tiene un control absoluto para que no puedas perder detalle.

ALIENS

La segunda solución multimedia que te ofrecemos en vídeo es esta estupenda aventura donde nuestros "queridos" aliens nos darán más de un quebradero de cabeza. Este mes hemos aumentado el número de vídeos incluidos en el CD-ROM, así como su calidad, para que puedas disfrutar de los mejores momentos de esta aventura espacial.



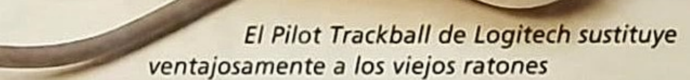




Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:



El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1**^{er}**. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

- ☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
- ☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

- ☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
- ☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1° Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02

TIME GATE

VEN A VERLO A
expo - ocio
16 al 24 de Marzo 1996

VERSION EN CASTELLANO

EL SECRETO DEL TEMPLARIO








PC CD-ROM



Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

